576 KByte

C–64 AMIGA

1991/3





JUDGE DREDD

I am the law





















Új olvasóink figyelmébe!

Az 576 KByte korábbi számai kedvezményesen megvásárolhatók!

Aki az 1990-ben megjelent valamennyi számát (7) megrendeli, kedvezményesen **400,– Ft-ért** megküldjük.
Az 1990-ben megjelent egyes számok is kedvezményesen **65,– Ft-ért** megvásárolhatók.
Kérjük megrendelőinket, hogy a pénz befizetését igazoló postai szelvény hátoldalán tüntessék fel a kért példányok sorszámát.
Ez esetben postafordultával küldjük a kért lapokat.

Postacím: **COMGAME GMK** 1389 Budapest Pf. 132.

TARTALOM

576 KByte

1991/3. SZÁM

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk
1026 Budapest, Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.
A címlapon: JUDGE DREDD

ISSN 0865–8226
Zrínyi Nyomda 91.2514/03-66-22
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató



WRATH OF THE DEMON **(4. oldal)**



BLOODWYCH **(6. oldal)**

Elvira, Mistress of the dark

Nos, ha van olyan játék, amelyre azt lehet mondani, hogy nehezen született meg, akkor az Elvira tökéletes példa erre. Az eredeti készítő cég (ki emlékszik már a nevére) nagy dirrel-durral harangozta be horror játékának megjelenését, aztán mire elkészültek vele, szépen csődbe is mentek. Egy rövid idő elteltével az Accolade felfigyelt az elfelejtett Elvirára és megjelentette.

(13. oldal)

Dragon strike

Az SSI, Krynn, sárkányok, sárkánylovasok, sötétség, fény, lovagok szavak sokak számára egy dolgot jelentenek AD & D. Nos ezúttal az amerikai cég nagy ötlettel állt elő: egy AD & D alapú játékot dobott piacra, amely azonban nem szerepjáték, hanem szimulátor. Mégpedig nem is akármilyen: sárkány-szimulátor.

(21. oldal)

Carthage

A PSYGNOSIS csapatot ért intrikák hatására a cég piacra dobott egy újfajta stratégiai játékot, amibe becsempésztek olyan emberi viselkedési formákat, mint a vezér iránti lojalitás, a nélkülözés miatti elégedetlenség.

(28. oldal)

- VIRUS: Semmisítsük meg az összes Scannert „Wave One"-ban és jussunk el „Wave Five"-ig vakrepüléssel, vagy gyűjtsünk össze 250 000 pontot.

- NEBULUS: Szinte lehetetlen, de csináljuk végig az első három tornyot egyetlen leesés nélkül, 100% technikai bonust kapunk.

- A Switchblade után a GREMLIN elkészíti a SWITCHBLADE II-t, mely magasan fogja verni elődjét (Amiga).

- Aki szereti a FREESCAPE játékokat, az rövidesen saját maga is készíthet hasonlókat a 3D CONSTRUCTION KIT segítségével. A programok elé vagy végére tervezhetünk majd főképeket is és a kész játékot kimentés után az eredeti KIT nélkül is betölthetjük (Amiga, C64).

- DAMOCLES: Csináljuk végig a játékot a Novabomb megoldás alapján, de ne használjuk a Transporter-eket, majd menjünk el a kaszinókba és nyerjünk még több pénzt save-elés nélkül.

- A THALION két új mászkálós játékkal kíván kirukkolni, az ENCHANTED LAND-el és a A PREHISTORIC TALE-el. Tervezik még egy légiirányítás szimulátor, a TOWER FRA piacra dobását is, és keményen dolgoznak a csúcs RPG folytatásán, a DRAGONFLIGHT II-n (Amiga).

- Az ELECTRONIC ARTS egy újfajta, repülőszimulátorral kombinált kalandjátékot készít, a HAWK-ot (Amiga, C64).

- A SENSIBILE SOFTWARE egy Populous-hoz hasonló, de annál (állítólag) sokkal jobb játékon dolgozik, melynek címe MEGA LO MANIA (Amiga).

- A SIERRA az eddig látott legszebb grafikát igéri a KING'S QUEST V-ben (256 szín egyszerre a képernyőn, IBM-en).

- A háborús játékok kedvelői számára készül a TECHNOPOLIS és a BLITZ. Mindkettő az ARC szárnyai alól jön majd ki (Amiga).

HÍREK

- POPULOUS: Az isteni erőnk használata nélkül megcsinálni egy világot igen nehéz – ezért próbáljunk meg hármat egymás után így megoldani!

- Az UBISOFT újdonságai lesznek: a STAR RUSH című óriási grafikájú lövöldözős és a THE LION nevű mászkálós játék. A Pro Tennis Tour készítői gárdája az apja a BATTLE ISLE című jövőben játszódó táblás stratégiai játéknak, megjelenésére bármikor számíthatunk (Amiga, C64).

- E havi előzetes fotóink az IMAGEWORKS CHAMPION OF THE RAJ-jának a tigrisvadászat részéről (Amiga), a VIZ C64-es változatának az első futóverseny pályájáról és egy új C64-es űrversenyről, a ZERO GRAVITY RACE-ről készültek.







- A DOMARK kívánja piacra dobni a SHUUZ-t, amely egy 1–4 személy által játszható patkódobáló program. Ez a sport Amerikában nagyon népszerű (Amiga, C64).

- Rövidesen megjelenik a DELPHINE új Interactive movie-ja, a CRUISE FOR A CORPSE (az eddig látott képek alapján a grafika 200%). A cég az év vége felé be kívánja fejezni a FUTURE WARS 2-t is, majd a sort egy teljesen új játékkal fogja folytatni, melynek alapja a „Gyűrűk ura" regény témája lesz (Amiga).

- Az U.S. GOLD folytatja a SEGA játéktermi átírását, ezúttal a BONANZA BROTHERS és az ALIEN STORM ragadta meg őket (Amiga, C64).

- A DOMARK sem akar lemaradni, ezért három új akciójátéka a HYDRA, a THUNDER JAWS és a SKRULL AND CROSSBONES lesz (C64, Amiga).

- A GRAFTGOLD az RPG rajongók számára készíti a REALMS-t (Amiga).

- A VIVID IMAGE következő szuperjátéka a THE FIRST SAMURAI lesz, amely egy hihetetlen grafikájú (rajzolta Dokk) mászkálós/kaland program (Amiga, C64).

- A DIGITAL MAGIC SOFTWARE (Shockwave) nagy sikerre számíthat majd legújabb munkájával, a PATHS OF THE LITTLE DRAGON-al, amely egy parallax-scrollos verekedős játék (Amiga).

- Lesz egy olyan játék, ahol Freud Rasputin, H.G. Wells vagy akár Tesla szerepét is játszhatjuk, ez az ORIGIN MARTIAN DREAMS-je. A MD az Ultima sorozat tagjaihoz hasonlít, de egy kis Cyberpunk beütés és sok más különlegesség is van benne (Amiga).

- A CINEMAWARE már rég nem hallatott magáról, de mst két új játéka is lesz, a ROLLER BABIES (főszereplői gyönyörű nők) és a THE ENEMY WITHIN (Amiga, C64).

- Az ELECTRONIC ZOO készíti a SON OF ZEUS-t, mely a legendás Herkules 12 kalandját meséli el, arcade/adventure formában (Amiga).

- 1991-ben foci menedzserek tömegével fogja elárasztani a piacot a H&D GAMES, pl. a FOOTBALL DIRECTOR 2–3-al és a STRIKE MANAGER-rel. Készítenek még egy egyelőre „névtelen" amerikai fociszimulátort, egy Grand Prix szimulátort és egy háborús játék sorozatot is (Amiga).

- Aki szereti az Head over Heels szerű mászkálós fejtörő játékokat, az szeretni fogja a DIGITAL MAGIC SOFTWARE ESCAPE FROM COLDITZ-ját.

- A szuper Amigajáték, a JAMES POND rövidesen elkészül C64-re is. Hurrááá!

- Az a hír járja, hogy a Williams SMASH TV játéktermi játékáért ölik egymást az emberek. A számítógépes átiratot az OCEAN megbízásából a PROBE készíti (Amiga, C64).

- Az OCEAN komolyan gondolkodik a ROBOCOP III-on. A filmet nemrég kezdték forgatni Amerikában, a játék még „nagyon kezdeti" stádiumban van.

- POWERMONGER rajongók számára egy új datadisc készül teljesen új tartalommal (Amiga).

- POWERMONGER: Tisztítsunk meg három egymás után következő földet „feltalálás" nélkül.

BASKET MANAGER

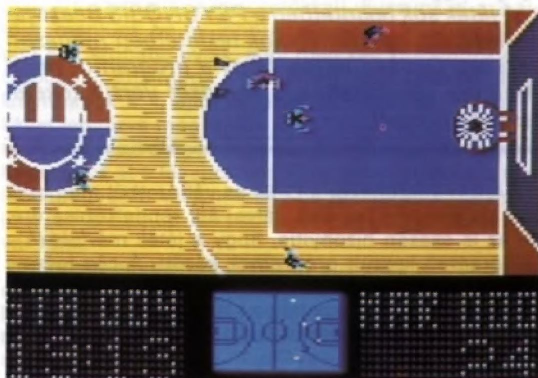
Olaszországban vagyunk, ahol köztudottan az egyik legnépszerűbb sportág a kosárlabda. Ezért a város csapatának új szponzorai összedobtak 9 millió dollárt, és szerződtettek téged menedzsernek. Céljuk mi más lehetne, mint a következő bajnoki cím elnyerése és ezzel nevük reklámozása. És itt jön a te szereped: vásárolj játékosokat, állítsd össze a csapatot és nyerd meg a mérkőzéseket!

A játék kezdetén az 1. joyjal válasszuk ki, hogy olaszul vagy angolul akarjuk az üzeneteket olvasni, majd betölthetjük a régi bajnokságot.

Új sorozatban be kell állítanunk a bajnokságban résztvevő csapatok és játékosok számát, majd a mérkőzések hosszát (pontosabban az idő folyását).

Minden mérkőzés előtt betérünk a játékpiacra. A vásárlók oldalán itt két „bódé" áll. Az elsőben a fiatal játékosokat tekinthetjük meg. Mindegyiküknek megtudhatjuk nevét, pozícióját (Center, Wing – bedobó, Guard – irányító), ügyességét és árát. A másik bódéban az öreg rókákat találjuk, persze eleinte számunkra megfizethetetlen áron. A meccseket ugyanis nyolc emberrel kell elkezdenünk, és ennyi ember szerződtetéséhez alig elég a kapott pénz. Később a gyenge teljesítményt nyújtó játékosokat eladhatjuk, jobbakra cserélhetjük a piacon. A képen felül a teljes csapatunk ügyességét látjuk, és itt változtathatunk mezünk színén is.

Ha befejeztük a vásárlást, induljunk el a csarnokba, közben gondolkodjunk, melyik öt játékost fogjuk először pályára küldeni. A pályán a labdát a tűz rövid megnyomásával passzolni, hosszú$al pedig dobni tudjuk abba az irányba, amerre állunk. Lepattanónál a földre leesett labdát kell minél gyorsabban begyűjtenünk. Büntetődobásnál egy nyíl mozog játékosunk előtt jobbra-balra, s a labdát akkor kell eldobnunk, amikor a nyíl éppen középre ért. Menetközben a „T" lenyomásával kérhetünk időt, és cserélhetjük le a nagy hajtásban elfáradt játékosokat. Akit nem hozunk le idejében, az egyre lassabban fog a pályán vánszorogni.



FOTÓ: C–64

A meccs végén megtudjuk a többi mérkőzés eredményét, majd a bajnokság állását. Ezután lemezre menthetjük az állást, és visszatérünk a játékospiacra. Sajnos támogatóink csak a bajnokság végén adakoznak ismét, ezért itt nem csok teendőnk lesz, mehetünk a következő meccsre.

A program elég egyszerű, könnyen kezelhető, de már sok olyan kosárlabda játékot ismerünk, amelyik szebb és többet is tid ennél. A kosárlabda szabályait elég jól alkalmazza, van támadóidő, visszajátszás, belemenés és hárompontos dobás. A pályát felülről látjuk, és sajnos mindig csak egy játékost tudunk irányítani (a többi szinte meg sem mozdul). A menedzser feladatai is kimerülnek a játékosok vásárlásában és a csapat összeállításában. Ezért inkább azoknak ajánlom, akik most ismerkednek az ehhez hasonló játékokkal.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	53	71	A
ZENE	60	63	
JÁTSZHATÓSÁG	72	80	64
Összesen:	68	75	

Beast kontra Demon!

WRATH OF THE DEMON

A kanadai READY-SOFT-ot legtöbben a DRAGON'S LAIR sorozat révén ismerik. Az mindenesetre biztos, hogy a cégnek rendkívül jó grafikusai vannak, ezt legújabb játékuk, a WOTD bizonyítja legjobban.

A játék sok tekintetben a PSYGNOSIS Beast-jére hasonlít, de szintén sok tekintetben magasan veri azt. Okosan tették, hogy a programot mind Amigára elkészítették, s mindkét verzió tökéletesre sikeredett.

E leírás készültekor a C–64-es változatból még csak egy kis preview (az első pálya) állt rendelkezésemre, de az is ékesen bizonyítja, hogy a játék mérföldkő a „jó öregre" készült programok között. A cég ígérete szerint a C–64-es változat csak minimálisan fog különbözni az Amigától (egy pálya hiányozni fog). Az, hogy az Amiga verzió 5 lemezt foglal el ne rémítsen meg senkit, a cserélgetés egyáltalán nem irritáló).

A játék grafikája még behatóbb tanulmányozás után is hibátlan. Minden egyes pálya (összesen 9) totál különböző. A hátterek bombasztikusak, finoman árnyékoltak, maximálisan kihasználják a gépek lehetőségeit, nem kevesebb mint 600-at számolhatunk össze, a képernyőn 100 szín szerepel! A program fő részét mégis a gyönyörűen animált, megszámlálhatatlan mennyiségű sprite adja, a gyári ismertető szerint több mint 1400 animáció van a programban. A scrollozó háttereknél több mint – 10:C64, 15: Amiga – parallax szintet számlálhatunk meg. Mind Amigán, mind C64-en klassz zenéket hallhatunk (Amigán összesen 20-at, melyek Hi-Fi sztereo minőségűek), melyeket a zseniális David Whittaker komponált. Ami pedig mindenki csodálatát ki fogja vívni, az a hosszú, filmszerű intro, mely bemutatja számunkra a történet előzményeit. Profi munka! A hatást emeli, hogy minden rész után egy csúcs kép és egy rövid szöveg tájékoztat arról, hol is tartunk küldetésünkben.

A játék pályái két különböző csoportba sorolhatók. Leggyakrabban álló képernyőn kell megküzdeni különböző hátborzongató lényekkel, próbára téve vívó és verekedő tudásunkat. Az irányítás rendkívül praktikus, nem bonyolult. Sajnos egy kicsit idegesítő, hogy a szintek talán túl hosszúak (ez a játék egészére érvényes), egy-egy dög legyőzésébe könnyen beleizzadunk. A második típus a jobbra, balra vagy mindkét irányba scrollozó pálya, ahol mindig valamilyen végcél felé futunk, lovagolunk, lépekedünk. Legfőbb fegyverünk ugyan öklünk és kardunk lesz, de útunk során különböző elixíreket is találhatunk. Az egyik fajta életerőnket állítja vissza (F3-al aktivizálható), a másik az ellenségeinket gyöngíti (F2), a harmadik pedig sérthetetlenné tesz egy időre (F1). Ezen italok mennyisége a jobb alsó sarokban látható). Érdekes, hogy lehetőség van a játékállás kimentésére is. Ehhez egy üres disc-re lesz szükségünk. Menteni akkor lehet, amikor a pályák közötti átvezető képeket látjuk és a scrollozó szöveg fut –„CTRL + S" segítségével. Állást betölteni – „CTRL + L" – pedig a kezdés után látható képernyőnél, amikor a király előtt állunk. Összesen 10 helyzetet tud tárolni a játék.



FOTÓ: C–64

Hősünk egy a Démon egyik madár-szolgája által elkövetett gyilkosság szemtanújaként tudja meg, hogy eddig békés országában különös, ördögi szörnyek tevékenykednek. Az uralkodó egy felhívást küld szét, melyben bátor harcosokat keres, akik képesek megvédeni birodalmát. Azonnal elhatározza, hogy akár élete árán is útját állja a Démon rontásának. Jelentkezik a királynál, aki boldogan fogadja az első és egyetlen jelentkezőt. Ahogy az lenni szokott, az öregnek gyönyörű formás lánya van, akiért emberünk szíve majd elepед (nem csak a szíve). Az első pályán lóháton haladunk az egyelőre ismeretlen veszély felé. A feltűnő kis szörnyeket ököllel üthetjük le, a földön heverő üvegeket pedig lehajolva vehetjük fel. Az akadályokat „érdemes" átugrálni.

Rövidesen ránk esteledik, tehát tábort verünk. Ekkor kell megküzdeni a Démon első két szolgájával, két Goblinnal. Míg az egyik sarlóval támad ránk, addig a másik folyamatosan késsel dobál minket. A csatát lo-

FOTÓ: AMIGA



vunk nem éli túl, ezért gyalog kell továbbhaladnunk, át egy fatörzsbe vájt bejáraton (á'lá Beast).

Itt egy (grafikus szemmel) gyönyörű sárkánnyal kell megvívni. Siker esetén megjelenik egy tündér, aki elmondja, hogy a Démon elrabolta a királylányt, sietni kell a tanyájára, hogy kiszabadíthassuk (no most már van egy kis plusz inspiráló erő).

Mivel más választás nincs, egy barlangbejáraton keresztül megyünk tovább. Jobbra is, balra is van út, menjünk BALRA. A járat végén, amely tele van undorító elemekkel, látunk egy kőszobrot, mely elé ha letérdelünk, felvehetünk egy aranykulcsot (térdelés + ütés). Most már indulhatunk vissza JOBBRA, egészen addig, amíg egy újabb szoborhoz jutunk, melyet az előbb talált kulccsal lehet kinyitni, szabaddá téve ezzel az utat.

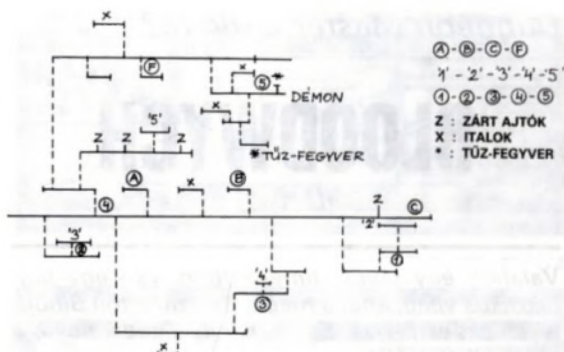
Végre fényt látunk. Mielőtt kiérhetnénk, ki kell nyírnunk egy poraiból feléledő alakot, aki a találatai után jókat röhög rajtunk.

A szabadban nem túl rózsásak a kilátások, mocsár minden irányban. Egy óriás vadember plusz egy időnként felbukkanó kígyó próbál megállítani minket.

A mocsarat elhagyva egy tisztásra érünk, ahol egy tábla igazít útba: jobbra a Sötét torony, balra a Skorpió templom található. Nézzük meg először a tornyot (JOBBRA). Hosszabb csetepatékkal és akadályokkal tarkított futás után meg is érkezünk. Mielőtt azonban bármit is tehetnénk, szárnycsapásokat hallunk, le kell győzni egy repülő „nemtudoménmicsodát" és egy újabb Goblint. Ekkor végre átkutathatjuk a terepet, egy medállt és két italt lelünk. Most aztán irány balra! Az eső és a villámlás effektus különösen figyelemre méltó.

A Skorpió templom régóta elhagyottnak látszik. Nem csoda, egy randa félig ember, félig skorpió őrzi. Ki kell nyírni! Kutatás után egy kulcsot és egy térképet találunk, amely egy régi várhoz vezető utat ábrázol. Ez tehát útunk végcélja!

Elérkeztünk tehát a Démon várához (egyben az utolsó pályához)! Most használhatják mellékelt térképünket azon olvasóink, akik nem kívánnak labirintus térképezéssel vesződni. E térkép segítségével lelhetjük meg a Démonhoz vezető utat (kicsit körülményes lesz). Mivel emberünk mindig vízszintes irányban fut, a térkép is így próbálja az „útvesztőt" ábrázolni. Pár perc játék után mindenki számára érthető lesz.



Induljunk el tehát jobbra, és kapcsoljuk át a három kapcsolót (A, B, C). Ekkor menjünk el az 1. ajtóhoz, amelyet a nálunk levő kulcs nyit. Itt be, majd balra menve megleljük a „2" kulcsot (ezt egy energiamező őrzi, ezt iktattuk ki a kapcsolókkal). Fussunk el a 2 ajtóig, menjünk be és jobbra, mienk a „3" kulcs. A 3. ajtó egy szobába nyílik, ahol meg kell küzdenünk egy Goblinnal, jutalmunk a „4" kulcs. Szerzeményünkkel kinyithatjuk a 4. ajtót és a jelzett szobában egy sárkányt legyőzve megkapjuk az „5" kulcsot, ez igen fontos lehet, mert ekkor megérezzük a „Démon haragját". Kapcsoljuk át a főkapcsolót (F), majd vegyük fel a tűzlabda-fegyvert. Vegyünk egy nagy lélegzetet és menjünk be a Démon termébe, ahol az utolsó küzdelem vár ránk.

Mindent egybevéve a WOTD egy ritka jó, élvezetes akció/kalandjáték. A készítőknek elég vastag lehet a bőr a képükön, mert néhány ötletet szemtelenül átvettek a Beast-ből. Az mindenesetre öröm, hogy végleg elhalványult a Beast sikercsillaga, a WOTD az új sztár!

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	93	86	64
ZENE	85	80	
JÁTSZHATÓSÁG	63	70	A
Összesen:	82	78	

AZ ELŐFIZETÉSI AKCIÓNK NYERTESEI:

I. DÍJ: (100 db lemezt nyert)
613. Gáspár Tamás (Budapest)

II. DÍJ: (az előfizetési díjat visszakapják)

172.	Szabó Béla	(Békéscsaba)
885.	Fejes Richárd	(Eger)
923.	Garamvölgyi Gergely	(Veszprém)
936.	Demeter Gergely	(Pécel)
1001.	Gerencsér Tamás	(Zalaegerszeg)

III. DÍJ: (576 Kbyte pólókat kapnak)

415.	Gelics Attila	(Budapest)
514.	Szendrei István	(Sárospatak)
802.	Bérczi Szilárd	(Pomáz)
991.	Hasznos Zoltán	(Budapest)
1046.	Pernyei Gusztáv	(Putnok)

A nyerteseknek a nyereményeket postán megküldjük.

Dungeon Master C–64-re?

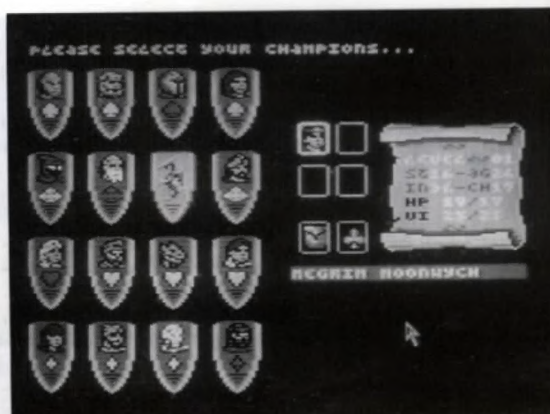
BLOODWYCH

(I. rész)

Valahol, egy távoli dimenzióban, van egy fantasztikus világ, ahol a mágia ősi szakértőit Bloodwych-eknek hívják. Egyikük, egy Zendik nevű, a sötét oldalra áll.

Megidéz egy nagyhatalmú démont a túlvilágról, azonban elveszíti uralmát fölötte. Az egész világot pusztulás fenyegeti, kizárólag a Bloodwych-ek tudnak közbelépni.

A szokásos fantasy-mese a háttere a nyolcbites Dungeon Masternek. Azért nevezik nyolcbitesnek, mert C–64-re is meg lehetett írni (a DM-el ellentétben). A játékos egy négy Bloodwych-ből álló csapatot irányít. A játék stílusa a szokványos Bards Tale-féle RPG, leginkább a DM-hez hasonlít. A programozók egy nagy baklövést követtek el: azt akarták, hogy a programot egyszerre két ember játszhassa. Az RPG azon ritka típusok közé tartozik, ahol ennek semmi értelme. Emiatt viszont egy játékos csak fél képernyőn játszik, ennek egyharmada maga a labirintus. Ez a redukált játéktér még az Amiga felbontása mellett sem tud falrengető grafikát produkálni, nem is beszélve a C–64-ről. A játék egyvalamiben azonban egyedülálló a maga nemében: egy hasonló játék sem tartalmazott ennyi labirintust. Sajnos ezek nem elég változatosak, a szörnyek egyformák, ezért térkép nélkül nagyon hamar rá lehet unni. A harcon és a kulcsok szorgalmas gyűjtögetésén kívül lehetőségünk van beszélgetésre is bárkivel, akivel találkozunk. Ez egy új funkció aDM-hez képest, de nem csinálták meg normálisan (lehet, hogy nem volt már elég memória vagy munkakedv hozzá). Megjelenésekor azt hirdették, hogy a DM-énél is bonyolultabb és érdekesebb logikai feladványokkal van tele a játék. Ami a bonyolultságot illeti, igaz túlszárnyalja a DM-et, nyolcmillió kapcsolót és gombot kell nyomkodnunk, hogy újabb nyomkodnivaló kapcsolók és gombok jelenjenek meg. Én ezt inkább idegesítőnek, mint érdekesnek találtam. A DM-ben sokkal eredetibb, logikát is kívánó feladatok voltak, nemcsak monoton térképezés és kapcsolgatás. A BW-ben ha EGYETLEN kulcsot nem találunk meg, nem lehet a játékot végigjátszani. A DM-ben az ajtókat szét is verhetjük, vagy ki is robbanthatjuk. Igaz, hogy fut C–64-en, de az Amiga változat nem versenyképes a DM-el. A C–64 és Amiga változattal kapcsolatban: a C–64 változatot meglepően jól megcsinálták. A szereplők, varázslatok ugyanazok. A labirintusgrafika azonban nagyon le van egyszerűsítve, egyféle ajtó és fal van, a játék még monotonabb, mint Amigán. A játék méginkább a „vedd fel a piros kulcsot és nyisd ki a piros ajtót" stílusú, mint Amigán. A térképek csak nagyjából egyeznek meg az Amiga változatéval, bár a lényeges dolgok ugyanott, ugyanabban az irányban vannak. A



FOTÓ: C–64

térkép kisebb, ahol az Amigán öt kanyar van, ott a C–64-en csak kettő. Nincs bolt, feliratok a falon, és még egy csomó dolog, ami az Amiga-változatot feldobta. De hát nem várhatunk el mindent a nyolcbites öcsikétől.

A játék kezelése igen egyszerű, könnyen meg lehet tanulni. Az Amigán választhatunk, hogy egy előre összeállított csoporttal megyünk (QUICK START), vagy mi állítjuk össze a csapatot. Négyféle foglalkozású karakter van: a magas erejűek a harcosok, az intelligensek a varázslók, a legügyesebbek az íj használatához értenek és a magas vonzerejűek (CHARISMA, CH) a rábeszéléshez. Szerintem a legjobb csapat két harcos és két varázsló, a nyilazásra és beszélgetésre nincs sok szükség. Minden foglalkozásból van egy-egy a négy szín (zöld, kék, piros, sárga) képviselői közül, amelyek a négyféle mágiát (SEPRENT, MOON, DRAGON, CHAOS) jelentik. Pl. a sárga treff, Murlock, egy varázsló, aki a CHAOS varázslatokhoz ért a legjobban (de persze a többit is meg tudja tanulni). A csapatösszeállítás a C–64-en úgy megy, hogy egyszerűen kiválasztjuk a négy figurát, az Amigán egyet választunk ki, a többieket már nekünk kell toborozni az indulóhelyen, a 3. szint nyugati részén.

A képernyő bal szélén láthatóak a figurák képei. Az éppen kiválasztott figuráról láthatjuk, hogy életereje (HIT POINTS), erőnléte (VITALITY) és varázslatpontja (SPELL POINTS) hogy áll a maximálishoz képest. Ha itt megnyomjuk a gombot, kapunk egy ikon-menüt, amelyben a PAUSE, SAVE-LOAD, RESET funkciók vannak. Alul ilyenkor megjelenik a speciális funkciók menüje. A COMMUNICATE-el beszélgethetünk, a COMMED-el megdicsérhetjük a csapat egy tagját, a CORRECT-el letolhatjuk. Ez a kettő szórakoztató funkció, de semmi értelme sincs. A WAIT-el a csapat egy tagját lerakhatjuk egy ponton, a VIEW-val nézhetünk az ő szemszögéből, a CALL-lal visszahívhatjuk. Ennek a háromnak csak akkor lenne értelme, ha a lehagyott emberrel is ugyanúgy cselekedhetnénk, mint a többiekkel, de csak nézhetünk vele. A DISMISS-sel véglegesen kirúghatunk valakit a csapatból. A C–64-en csak a COMMUNICATE rész van meg, az sem teljes egészében. Ennek az almenüje tartalmazza a beszélgetéshez szükséges funkciókat. Ezek legtöbbje szintén nem sokra jó. A RECRUIT-tal vehetünk fel valakit a csapatba (erre a játék elején van szükség, amikor a többieket

összeszedjük). A SMALLTALK PRAISE funkciójával dicsérhetünk másokat. Ha ezt sokszor csináljuk, megjavul beszélgetőpartnerünk hozzáállása, olcsóbban ad el dolgokat, drágábban vesz, és RECRUIT-tal rávehetjük utána, hogy velünk tartson. A TRADING-el eladhatunk és vehetünk tárgyakat. Ha a PURCHASE-ra üzletfelünk felajánl valamit, készítsünk pénzt a kezünkbe, és OFFER-ral adjuk oda. Ha SELL-el eladunk, YES/NO-val fogadhatjuk el az ő árajánlatát.

A képernyő jobb oldalán van a varázskönyvünk, ebből varázsolhatunk. Minden varázslatnál megvan adva, hogy mennyi varázslatpont elköltése esetén mekkora esély van, hogy sikerülni fog. Minél többet használunk egy varázslatot, annál jobban fog menni, annál kevesebb varázslatpontba kerül. Magasabb szinten a legerősebb varázslatokból hat–nyolcat el lehet mondani egymás után egy varázslatpontért. A varázslatok a következők:

SEPRENT (zöld)

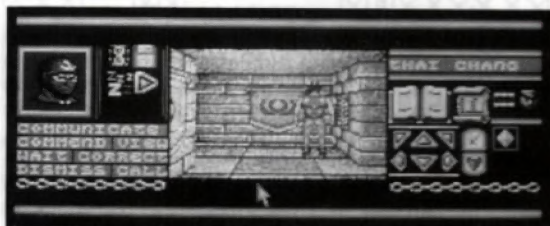
ARMOUR: Növeli a védettséget.
WARPOWER: Növeli az erőt.
PARALYZE: Megbénítja az ellenfelet egy időre.
LEVITATE: Lebegés kicsivel a föld fölött. Különösen hasznos, amikor égő padló vagy lukak felett akarunk átmenni.
RENEW: Hit pont gyógyítása, az egész csapatra.
COMPASS: Iránytű, mutatja, merre van észak.
ARC BOLT: Pattogó gömbvillám. Vigyázni kell vele, mert visszajöhet a csapatra!
FORMWALL: Falat építhetünk (vigyázat, utána nem lehet lebontani!).

MOON (kék)

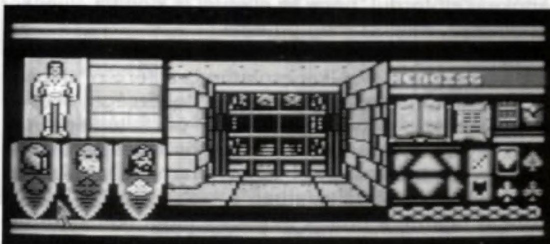
BEGUILE: Javul beszélgetőpartnereink szemében a vonzerőnk.
CONCEAL: ??? (végig lehet nélküle játszani a játékot).
VANISH: Láthatatlanság.
CONFUSE: Rövid időre megbolondítja az ellenfelet, össze-vissza kezd császkálni.
TRUEVIEW: Az illúziófalakon láthatunk át vele.
ILLUSION: Illúziószörny megidézése.
WYCHWIND: Minden irányba kék energiagolyó repül.
MINDROCK: Illúziófal telepítése.

DRAGON (piros)

VITALISE: Vitality növelése az egész csapatnak.
MAGELOCK: Normál ajtó nyitása-zárása (megfelel a közönséges kulcs – COMMON KEYS – hatásának).
MISSILE: Lövedék, egy ellenfélre ható támadó varázslat.
RECHARGE: A hatalom-gyűrűket tölthetjük fel ezzel a varázslattal.
DISPELL: Varázslat megszüntetése. Főként saját FIREPATH-jaink felszedésére használható.
FIREPATH: Padló felgyújtása. Aki ilyenen áll, folyamatosan fogy a hit pontja.
FIREBALL: Tűzgolyó, egy fantasy RPG-ből sem hiányozhat.



FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: C–64

BLAZE: FIREPATH és FIREBALL kombinációja, a tűzgolyó az égő padló felett kering, amíg valaki bele nem gyalogol.

CHAOS (sárga)

TERROR: Ráijeszthetünk az ellenfélre.
DEFLECT: Védekezés.
ALCHEMY: Arannyá változtathatjuk a kezünkben levő tárgyat.
ANTIMAGE: Ha ez a védekező varázslat rajtunk van, a támadó varázslatok kevesebbet sebeznek.
VIVIFY: Feltámasztás, csak magas szintű varázsló tudja.
SPELLTAP: Ellenfél varázslatpontjainak leszívása. Ezt főleg az ellenség alkalmazza, ránk.
DISRUPT: Van esélye, hogy egyből megöli az ellenfelet, de ha nem sikerül, akkor is sebez valamennyit rajta.
SUMMON: Szörny megidézése.

A zseb-ikonnal kérhetjük le a tárgy-listánkat. Ha egy tárgyat használni akarunk, általában a kezünkbe kell venni. A nyilazáshoz pl. egyik kézbe az íjat, másikba a nyilakat. A kard-ikonnal támadhatunk, ilyenkor elsülnek a bekészített varázslatok is. A pajzzsal védekezünk, a tekerccsel az aktuális figura adatait kérhetjük le. A négy kártyajel mutatja a figurák elhelyezkedését, egyszeri gombnyomással felcserélhetünk két karaktert, kétszerivel kijelölhetjük aktuálisnak. A nyilakkal a labirintusban mozoghatunk.

A figurák alvás közben lépnek szintet, ilyenkor vehetnek új varázslatot is. Ezért, ha már sokat harcoltunk, érdemes pihenni egyet. Pénzhez úgy juthatunk, hogy a fölöslegessé vált tárgyakat eladjuk annak, akivel találkozunk. Később, amikor már lehetőség van rá, a legegyszerűbb, ha arannyá változtatjuk őket. Az élelmiszerproblémára egy jó megoldás a következő: Ha valakitől vásárolunk, a második tárgytól kezdve mindig egy megrágott almát ajánl fel egy aranyért, tetszőlegesen sokszor. Mivel üzletfelünk lehet akár egy általunk megidézett szörny is, így csapatunk tetszőleges

ideig képes életben maradni bárhol. Harcban a legjobb taktika, ha nem szemtől szembe bunyózunk, hanem mindig az ellenség oldalába kerülünk, és amint szembefordul, újra mellélépünk. Ezt legalább kétszer kétmezős térségeken lehet megcsinálni, ezért először ki kell a szörnyeket egy ilyen helyre csalni. Másik, gyakran alkalmazható küzdési technika, hogy mi vagyunk az ajtó egyik oldalán, a szörny a másikon. Egy pillanatra kinyitjuk az ajtót, átrepül egy varázslat, és gyorsan visszacsukjuk. A dolog véges számú ismétlése biztos győzelemhez vezet. A kapuknál nem, de az ajtóknál előfordul, hogy az ellenfél is kinyitja, ilyenkor csukjuk rá, mielőtt még üthetne.

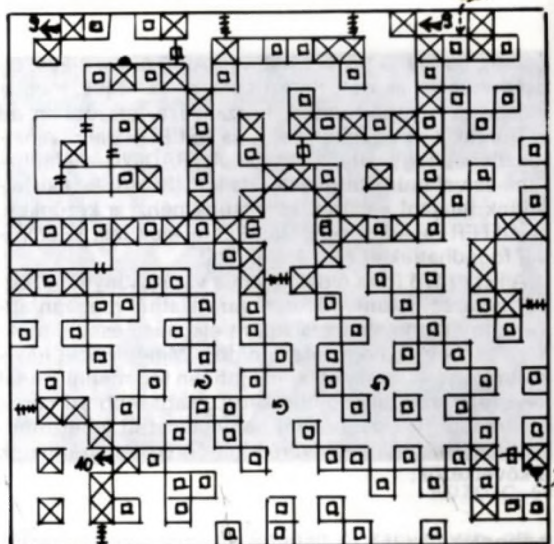
Most pedig következzen néhány taktikai tanács a játék végigjátszásával kapcsolatban, a térkép alapján. Olyasmiket írok le, amik nekem is nehézséget okoztak a végigjátszás folyamán. A C–64-en a térkép kicsit más, le van egyszerűsítve, de egy kis képzelőerővel és Bloodwych-tapasztalattal lehet használni az Amiga-térképet. A C–64 változatban a kész csapat a 3. szint közepe tájáról, a boltos terméből indul (két kapu délen, egy ajtó észak-keleten). Vigyázat, már ez a szoba sem néz ki ugyanúgy, mint az Amiga-térképen! Amikor megvan nyugatra a két gomb a falon, északra a feltámasztóhely, akkor talán már a C–64 tulajdonosok is kezdik érezni, merre járnak.

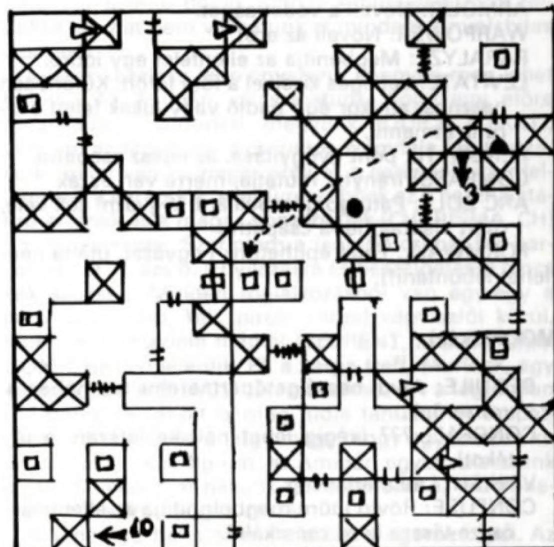
A jelölésrendszer azt hiszem, elég egyértelmű, ami nincs a jelmagyarázatban feltüntetve, arra is rá lehet jönni, mit jelent, amikor az ember odaér.

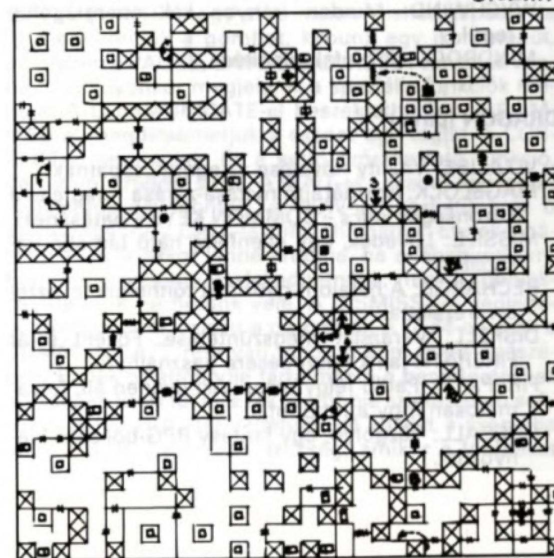
A játék, mint azt mondtam, a 3. szint nyugati részéből indul. Jó stratégia, hogy mindenkit felveszünk a csapatba, nemcsak a kiszemelt három fickót, elszedjük mindenüket, aztán elküldjük őket. Így a játékot tekintélyes summával kezdhetjük, amivel rögtön vásárolhatunk páncélt a boltban. Némi bemelegítő csetepaté után verekedjük át magunkat a 3-as lépcsőhöz. Le kell menni az 1-es szintre a CHAOS kulcsért, amellyel a 3-as szint 4–5–6-os lépcsőjéhez bejuthatunk. A 4-es szinten vannak a tornyok bejáratai. Az első a SEPRENT torony (ugyanis ehhez lesz kulcsunk, amikor ideérünk).

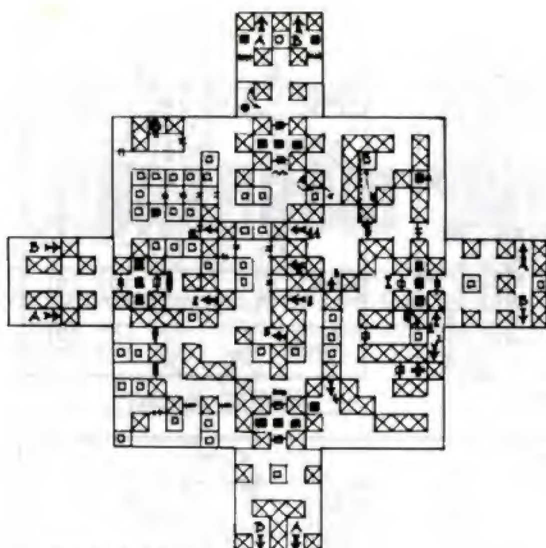
SEPRENT torony

A torony tövében találhatjuk meg a TAN GEM-et és a BLUISH GEM-et. Ezekkel lehet teleportálni egy csomó helyen úgy, hogy a falba rakjuk őket. A 2-es szinten például gazdagon megrakott raktárba szabadulhatunk be ezek segítségével. Érdemes a SEPRENT toronyban először az A lépcsőt választani. Amikor bejártunk mindent, vissza kell menni a 7-es szintre, ahol a lyukba beugorva visszajuthatunk a torony aljába, és megszerezhetjük a másik drágakövet is. Most menjünk fel a B lépcsőn. A SEPRENT kristály a legfelső szinten, a 11-iken van. Itt kemény harcok várnak ránk. Minden játékos magától rájön a játék első, és legfontosabb törvényére: amint megöltél egy szörnyet, mentsd ki az állást! A merészebbek elég, ha csak 4–5 save disk-kel dolgoznak, ugyanis ellentétben az RPG-k íratlan törvényével, ebben a játékban könnyedén elakadhatunk, ha nem jó sorrendben nyitogatjuk az ajtókat, kapcsoljuk a kapcsolókat. Én például egy kicsit ideges voltam, amikor a játék közepénél jöttem rá, hogy mindkét teleport-követ olyan helyen hagytam, ahonnét már nem tudom elhozni, nélkülük viszont nem lehetett tovább menni.

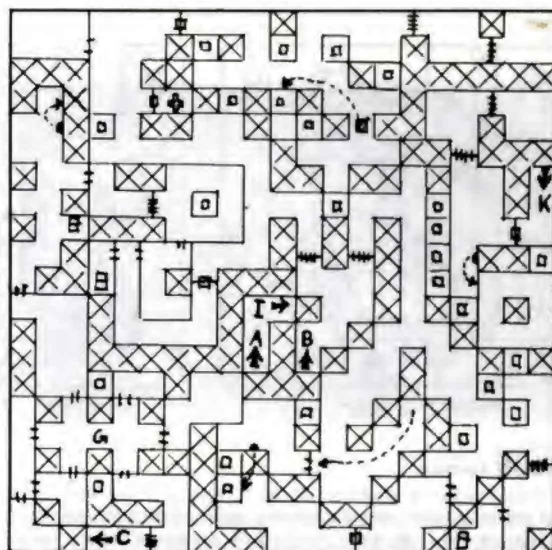




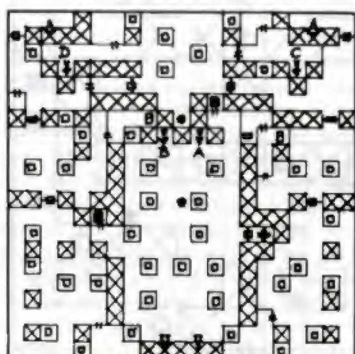




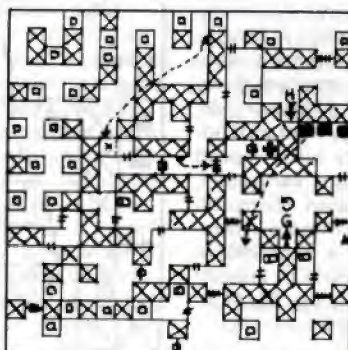
MOON 4. SZINT



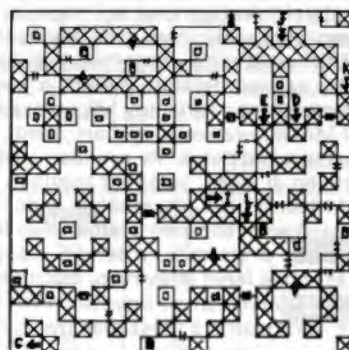
SERPENT 5. SZINT



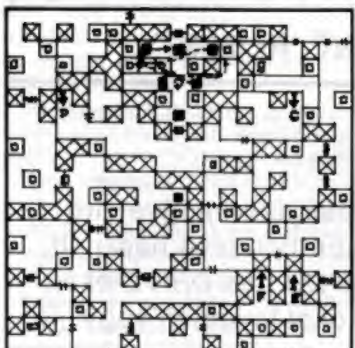
MOON 5. SZINT



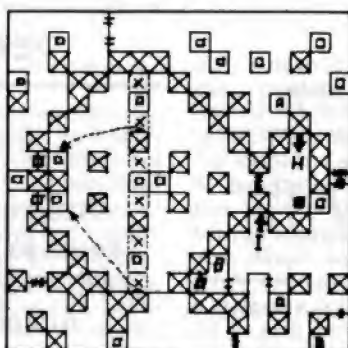
MOON 8. SZINT



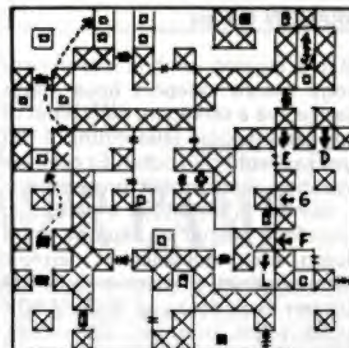
SERPENT 6. SZINT



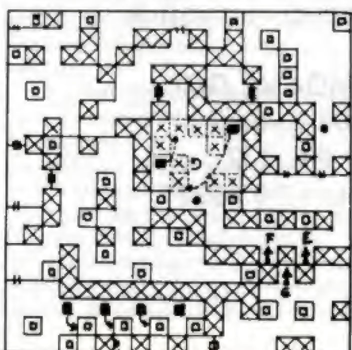
MOON 6. SZINT



MOON 9. SZINT



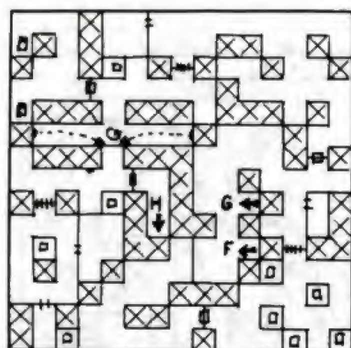
SERPENT 7. SZINT

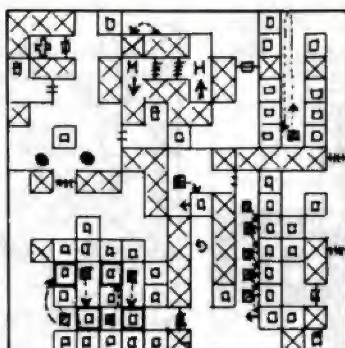


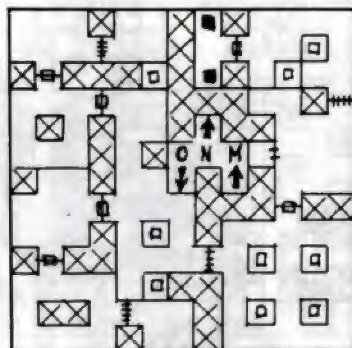
MOON 7. SZINT

Jelmagyarázat:

FAL	LYUK A PADLÓN	ÁGY	FORGATÓ
OSZLOP	LYUK A PLAFONON	BOLTOS	ILLÚZIÓFAL
LÁTHATATLAN FAL	KAPCSOLÓ	SERPENT	TELEPORT KŐ
AJTÓ	TELEPORT	DRAGON	KRISTÁLY
KAPU	GOMB-HATÁS HELYE	CHAOS	
LÉPCSŐ	FELTÁMASZTÓ	MOON	

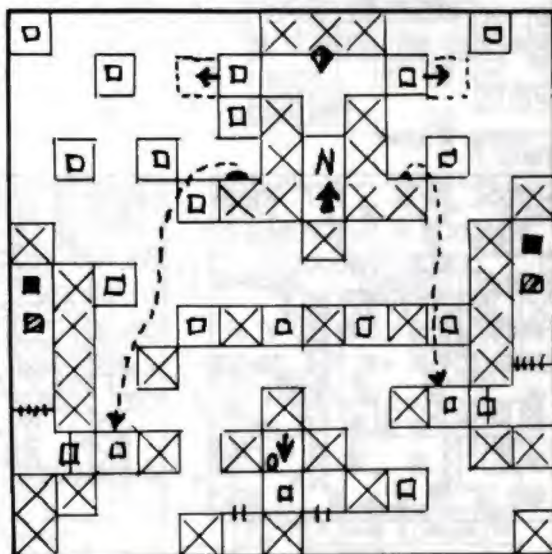

SERPENT 8. SZINT


SERPENT 9. SZINT


SERPENT 10. SZINT

MOON torony

Ha mindez igaz, az első torony után pontosan egy kék kulcsunk maradt, ezzel juthatunk be ebbe a toronyba a 4. szintről. Az 5. szinten alaposan bavásárolhatunk. A továbbjutáshoz szükséges teleport-kő helyeket illúziófalak takarják! Lesz egy kapu, ami zárva van, mégsem lehet semmilyen színű kulccsal kinyitni. A MAGE-LOCK varázslat a megoldás. A 6. szinten lehet megtalálni az első hatalom-gyűrűt, a kéket, amellyel 0 varázslatpontba kerül egy kék varázslat. A 7. szinten ANTI-MAGIC uralkodik, ami azt jelenti, hogy nem működnek a varázslatok. Itt azonban van egy hiba: lépcső tetején ill. alján, valamint kapuban tudunk varázsolni, AM-ben is! Ezt kihasználva, a dolog talán könnyebb lesz. A szint közepén a láthatatlan falak mindig visszadobnak a starthoz, a térkép alapján, a kapcsolókat használva lehet átlavírozni közöttük. A MOON kristály a 10. szinten van, ha ügyesen fektetünk le egy-két BLAZE varázslatot, a mészárlás gyors és hatékony lesz.


SERPENT 11. SZINT

DRAGON torony

Már a legalsó szint is elszomorítóan bonyolult. Azt, hogy melyik teleport hova repíti az embert, nincs berajzolva a térképen, de ki lehet próbálni. A 6. szinten egy újdonsággal találkozunk, a forgatható fallal, amelyet kapcsoló működtet. Ez csak ízelítője a későbbi tornyokban reprezentált programozói perverzitásnak. A 7. szinten a felkiáltójel a padlón azt jelenti, hogy oda lehetőség szerint ne lépjünk, mert bezáródik egy-két dolog, amit kapcsolókkal megnyitottunk. Újabb gyűrűk vannak itt, a teleport-kő helyek szobájában. A 10. szinten okos dolog az ANTI-MAGIC-ből kicsalogatni a sárkányokat, különben elég nehéz kiirtani őket. A 11. szint kristályt őrző sárkányát könnyen ki lehet pusztítani: küldjünk neki be egy BLAZE-t az ajtón, és várjuk meg, amíg ropogósra süti magát az égő padlón.

(Folytatjuk!)

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	80	82	64
ZENE	70	70	
JÁTSZHATÓSÁG	95	94	A
Összesen:	88	89	

Egy klasszikus Amigán

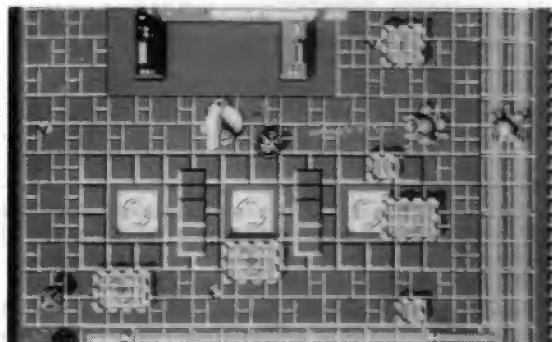
PARADROID '90

Hosszú ideje már, hogy Andrew Braybook kiváló játékát, a Paradroidot megismertük C–64-en. Most végre itt az igen eredeti logikai-ügyességi játék Amiga változata!

A játék színhelye egy sokszintes űrhajó, amelyet kizárólag robotok irányítanak. Az őrült gépek felett ésszel és ügyességgel győzedelmeskedhetünk. Minden robotnak van egy számértéke, ami a robot erősségét jellemzi. A maximális érték 999 (ilyen robotból csak egy van, nevezhetjük „királynő"-nek). Mi kezdetben egy 101-es erősségű robotot irányítunk, az űrhajó egy szintjéről indulva. Célunk, hogy a hajó minden szintjét megtisztogassuk (ezt a szintek elsötétedése jelzi). A robotok elpusztításának egyik módja az, hogy egyszerűen szétlőjük őket. A másik lehetőség, hogy birtokba vesszük a testüket. Ehhez lenyomva kell tartani a gombot, mire egy idő után megjelenik egy energiasugár, amit hozzá kell érintenünk ahhoz a robothoz, amelyet birtokolni akarunk. Ekkor következik a logikai párviadal, az ellenfelünk programja fölötti uralom megszerzése. A képernyő közepén ilyenkor lila és sárga csíkok láthatók, amelyekhez a két oldalról drótok vezetnek. Először választanunk kell egy oldalt, majd adott idő alatt minél többet kell a középső kockákból a saját színünkre átfesteni. Az átfestéshez kis lövedékeket kell a drótokon (amelyek esetleg szét- vagy összeágaznak) a középső csíkhoz küldeni, ezek száma függ robotunk erősségétől. Az első robotunkkal nem sok esélyünk van pl. a 999-es ellen, de ha mindig egyre nagyobb robotokat támadunk meg, egyre erősödünk.

Az ilyenfajta birtoklás eredményeképpen használhatjuk az új robot páncélzatát, fegyverzetét. Ha a zsákmányolt robot elpusztul, még mindig megmarad a kis 101-es egység, amivel újabb robotot zsákmányolhatunk. Sajnos az Amigán, ellentétben a C–64 változattal, nincs kiírva a robotok alá az erősségük, de kép alapján megkereshetjük ezt a robot-könyvtárban. Ehhez hozzáférést a zöld pultú műszerfalaknál kaphatunk, a gomb folyamatos nyomásával. Itt nézhetjük meg az aktuális űrhajó oldalnézeti térképét (SHIP DATA), és a szintet, ahol vagyunk (DECK DATA). Az IN-GAME STATISTICS kiírja, hogy miből mit lőttünk le, mekkora a találati pontosságunk, stb. Ha egy szintet befejeztünk, meg kell keresni egy liftet (kör alakú jel), és átmehetünk egy következő szintre.

A logikai párviadal egyszerű ötlet, de sok gyakorlás után is jelenthet kihívást. A lövöldözős rész nagy ügyességet kíván, és azt is meg kell tanulni, hogy melyik robotot érdemesebb inkább birtokolni próbálni, mint tűzharcba kezdeni vele. A lángszórótól az energiafegyveren keresztül a területre ható fegyverig minden megtalálható a robotok arzenáljában. Ha energiánk fogytán (jobb felső sarok), érdemes gyorsan új robotba költözni. Ha sikerül egy űrhajót végigpusztítanunk, a játék nem ér véget, újabb hajó jelent új kihívást.



FOTÓ: AMIGA

A játék eredetisége és játszhatósága, a megerősödés lehetősége emeli a klasszikusok közé a Paradroidot. A C–64-en annak idején egy újságban folytatásban közölték a program szerzőjének naplóját arról, hogyan készítette a játékot. Nagy kár, hogy az Amiga változat ilyen későn jött ki, mert a C–64-en még brilliáns ötlet kissé elszürkült már a „nagy" Amiga játékok mellett. Nem sok új dolgot vittek bele, bár a grafika és hang az Amigához méltó. A C–64 értékelés természetesen a „régi" Paradroidra vonatkozik, ott nincs Paradroid '90.

Tihor Miklós

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	71	60	A
ZENE	60	52	
JÁTSZHATÓSÁG	72	64	64
Összesen:	63	58	

Egy kisegér kalandjai

SUMMER CAMP

A leginkább a brilliáns űrjátékairól híres Thalamus cég egy merőben más stílusú, de legalább olyan szórakoztató játékkal lepte meg 1991 elején a mászkálós játékok rajongóit. A Summer Camp főhőse Maximus Mouse, egy jópofa kisegér, kinek feladata egy nyári táborból ellopott amerikai zászló megtalálása.

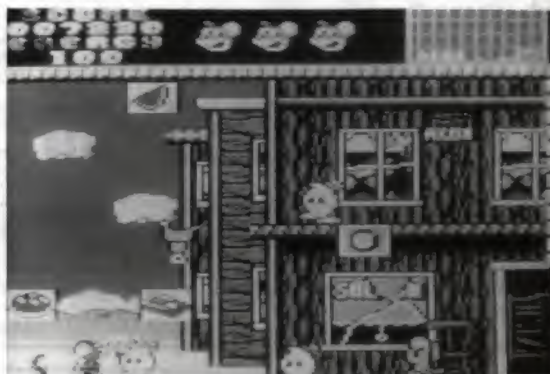
Az idétlen story mindazonáltal remek játékot takar. A négy, egyre nehezebben megoldható pályát tartalmazó SC egy ideális mászkálós-gyűjtögetős játék minden elemét magában hordozza, s remek szórakozást nyújt akár több órán keresztül is. Az egyszerűen megrajzolt, de nagyon aranyos figura könnyen irányítható, az ellenfelek változatosak, humorosak és jól animáltak. Sok-



féle felvehető ikon könnyíti meg a megoldást. Egymástól teljesen különböző pályák teszik a játékot még változatosabbá. Az első pályán (The Camp) magában a táborban kell a puzzle darabokat (ACME) megkeresni, majd a bonus-pályán egy komplett autóvá összerakni. Ezt a nyilak megfelelő sorrendben történő megnyomásával (föléállni + FIRE) tehetjük meg. Ha nem a megfelelő nyíl fölött nyomjuk meg a tűzgombot, akkor kezdhetjük a próbálkozást elölről, természetesen közben az idővel is küzdve. A második pályán (The Ghost Town) vadnyugati környezetbe cseppenünk, ahol a változatosság kedvéért egy tengeralattjárószerű eszköz darabkáit kell összegyűjtenünk. Néhány magasabban fekvő helyet csak a lufikon ill. a nyergeken lovagolva vagy a vaságyakon rugózva érhetünk el. A harmadik szint (The Gold Mine) egy aranybányában játszódik, ahol pszichopata bányászok és egyéb „bányarémek" zavarják gyűjtögetésünket. Igen nagy hasznunkra lesznek a kis kampós ikonok, mivel legtöbbször csak ezekre felcsimpaszkodva tudunk ellenfeleink elől elugrani. Az összegyűjtött puzzle-darabokból egy űrhajót tudunk eszkábálni, amivel elrepülhetünk az utolsó pálya színhelyére, a Holdra. A negyedik – és egyben utolsó szint – tehát a Hold (The Moon). Ha elég talpraesettek vagyunk, akkor összeállíthatjuk a még talán Neil Armstrong által letűzött amerikai zászlót. Ezzel elérkeztünk a játék végére: Congratilations Maximus Mouse!

Végezetül még néhány jótanács az ikonok használatával kapcsolatban:

= torta ikon: ráesve megnő az ugrásunk magassága;
= sajt, nyalóka és cseresznye ikon: feltölti energiánkat;
= ejtőernyő ikon: felvétele után nagy magasságból is leeshetünk;
= helikopter és lufi ikon: a világ első repülő egere(!);
= dinnye ikon: a magjaival „leköpködhetjük" ellenfeleinket;



FOTÓ: C-64

= pillangó ikon: nem lepke, hanem bomba(!);
= banán ikon: rövid ideig sérthetetlenséget eredményez;
= kampó ikon: felfüggeszkedhetünk rá ellenfeleink elől;
= labda ikon nyolcas számmal: nyolc db labda, amit fegyverként, páncélként vagy szállítóeszközként használhatunk.

Zolee

	AMIGA	C-64	
GRAFIKA		63	
ZENE		70	64
JÁTSZHATÓSÁG		85	
Összesen:		79	

Őshüllők nyomában

DINO WARS

Most egy olyan programot ajánlok melyben nem a játéké a főszerep. A Dino Wars jelentős részét ugyanis egy enciklopédia foglalja el, melyben rengeteg adatot és képet találunk a Földön valaha élt legnagyobb állatairól a dinoszauruszokról.

A hatalmas könyv oldalait lapozgatva szinte mindent megtudhatunk a Föld és a több mint 200 millió évvel ezelőtt élő állatok fejlődéséről. Végignézhetjük, hogyan vándoroltak az idők során a földrészek mostani helyükre és olvashatunk azokról az elméletekről is, melyek a dinoszauruszok életmódját, felépítését és kihalását magyarázni próbálják.

Az ősgyíkok közül nyolcat részletesebben is megismerhetünk. Mindegyikről megtudjuk, hol és mikor élt, mivel táplálkozott és mekkora volt.



A program második részében (Dinowar) egy 5x8-as táblán két csapat dinoszaurusz küzd egymás ellen. A játék elég egyszerű: A két játékos felváltva lép mindig egy gyíkkal. A választott gyíktól függően a lépés hossza 1–4 négyzet lehet. Bábunkkal az összes lépést fel kell használnunk, kivéve ha menet közben nem találkozunk az ellenfél egy harcosával. Találkozáskor ádáz küzdelem kezdődik, melynek a kimenetelét a véletlen jelentősen befolyásolja. A háborút az a csapat nyeri, amelyik elfogyasztja az ellenfél összes tagját.

A harmadik részben (Fight) két hüllő vív meg egymással. A cél öt perc alatt minél többet harapni, rúgni a másikba (ehhez természetesen vadul kell tekergetni



FOTÓ: C–64

a joyt). A játék három hüllő közül választhatjuk ki a fegyverünket.

A program mindkét játéka elég gyengére sikerült. (Nem vesztettünk volna sokat, ha kimarad). Az enciklopédia rész viszont nagyon hasznos és szórakoztató (annak aki tud németül).

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	92	38	A
ZENE	43	39	
JÁTSZHATÓSÁG	68	43	64
Összesen:	53	41	

Szellemvadász kerestetik!

ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK



Nos, ha van olyan játék, amelyre azt lehet mondani, hogy nehezen született meg, akkor az Elvira tökéletes példa erre. Az eredeti készítő cég (ki emlékszik már a nevére) nagy dirrel-durral harangozta be horror játékának megjelenését, aztán mire elkészültek vele, szépen csődbe is mentek. Egy rövid idő elteltével az Accolade felfigyelt az elfelejtett Elvirára és megjelentette. Milyen jól tette! Értékelésnek legyen elég annyi, hogy az E. sokak szerint az év játéka is lehetne. Azt hiszem, a grafikát, a játékmenetet és az ötleteket nézve igazuk van! A játékot egyébként egy film inspirálta, melyhez történetileg nem sok köze van, de akit rabul ejtett Elvira szépsége, az ott élőben is megcsodálhatja.

Elvira, a bombanő, egy leszármazottja az ördögi Emelda Királynőnek. Egy szép napon visszatér a lepusztult családi kastélyba, hogy lakhatóvá tegye és hogy kedves is horror hétvégéket rendezzen. Egyszer csak észreveszi, hogy Emelda szörnyszolgái elkezdenek visszaszivárogni a várba, hogy úrnőjüket egy sátánista ceremóniával a világra hívják. Van azonban egy irat, amely a kastály egy zugában, egy ládába van rejtve és segíthet Elvirának megakadályozni a borzalmakat – azaz Emelda újraéledését. Felfogad tehát egy „szellemüzőt" – ez a játékos –, hogy szerezze meg a rejtekhelyet nyitó 6 kulcsot a szolgáktól és kaparintsa meg a scroll-t.

Leírásom három nagy fejezetre bomlik: első részében a játék kezelését fogom ismertetni, a másodikban segítség található a nehéz részekhez, a harmadikban pedig Elvira „Varázskönyve" olvasható, amelyet az eredeti játékhoz mellékeltek és a különféle varázsnedük összetételét és hatását adja meg. Hátha valaki „elvesztette"! A játék teljesen egér-vezérelt.

A FŐ KÉPERNYŐJE

Minden ami a Killbragant kastélyban történik, az látható a Fő képernyőn, ezek a következők:
- Inventory-k (listák)
- A Fő ablak
- A Parancs menü
- Útjelző nyilak
- Az Exit parancsok
- Az Állapotjelző csík
- Az Alsó ablak

A FŐ ABLAK

A fő ablak a kilátást mutatja, a játékos szemszögéből. A szereplőnk mozgatása az útjelző nyilak megfelelő részére clickelve történhet, melyek a képernyő bal oldalán láthatók. Speciálisan közelebb kerülhetünk, ha ráclickelünk a Fő ablakban egy-egy számunkra érdekes dologra.

AJTÓK

A vár és környékének felfedezése közben egy csomó zárt ajtóval találkozunk. Egyszerűen clickeljünk rájuk, hogy kinyíljanak. Vigyázat, sohasem lehet tudni, milyen veszély leselkedik ránk mögülük!

TÁRGYAK

Egy halom érdekes dolog is található, például fegyverek, feljegyzések, képek stb. Clickeljünk rá a tárgyra a Fő ablakban,



FOTÓ: AMIGA

FOTÓ: AMIGA



hogy megkapjuk a nevét. Megvizsgálhatjuk a tárgyakat, ha rájuk és az EXAMINE parancsra clickelünk, mely a jobb oldali Parancs menüben található.

A VÖRÖS „R"

rendszerint egy közelebbi rálátást kapunk a dolgokról, ha közvetlenül rájukclickelünk a képernyőn. Ez néha kemény látvány lehet – testek kifordult torokkal és hasonló „nyalánkságok" Előfordulhat, hogy látunk érdekes tárgyakat a közelebbi vizsgálódások közben. Vegyük fel őket (lásd a Tárgyak felvétele részt). Ilyenkor látni fogunk egy nagy vörös „R"-t a jobb alsó sarokban. Clickeljünk rá, visszatérünk a normál perspektívába.

A TÁRGYAK/DOLGOK ÖSSZEGYŰJTÉSE

Amikor egy tárgy érdekesnek vagy fontosnak néz ki vegyük fel. Egyszerűen nyomjunk rá a tárgyra az egér gombja segítségével (és tartsuk nyomva), majd vigyük a kurzort a képernyő bal felső sarkába az INVENTORY ikonhoz. Engedjük el a gombot, a tárgy eltűnik a képernyőről és megjelenik az INVENTORY-ban.

AZ ALSÓ ABLAK

Az Alsó ablak több dologra szolgál. A szituációtól függően:
– Megmutatja a tárgyakat a személyes és a fegyver INVENTORY-ban.
– Megmutatja a szobában található tárgyakat.
– Információkat ad a tárgyakról.
– A dialógusok itt olvashatók.

INVENTORY-k

A három INVENTORY parancs segítségével, melyek a bal felső sarokban láthatók, a játék mozgatható tárgyait kezelhetjük.

ROOM

Amikor erre a parancsra clickelünk a bal egérgombbal, a szoba minden mozgatható tárgya, melykre ráclickeltünk (a Fő ablakban) megjelenik az Alsó ablakban.
– Több tárgy esetén az alsó ablak jobb oldalán piros nyilak jelennek meg, melyekkel lapozhatunk a tárgyak között.
– Duplán ráclickelve egy tárgyra infokat tudhatunk meg róla. Még egyszer clickejünk rá az Alsó ablakban, az info eltűnik és visszatérünk az INVENTORY ablakhoz.

INV

Erre a parancsra clickelve a bal egérgombbal megkapjuk a nálunk levő összes tárgyat. A személyes INVENTORY-nk azonnal változik amikor felveszünk vagy leteszünk tárgyakat. Több tárgy esetén lapozni a piros nyilakkal lehet. A felvett fegyverek megjelennek a személyes INVENTORY-ban, de azok, amelyek test-test elleni küzdelemben is használhatók, benne lesznek a Weapon INV.-ban is.

WEAPONS

Ez ugyanúgy működik, mint a személyes INVENTORY (lásd INV fent), de csak a test-test elleni küzdelemben használható dolgokat mutatja, amelyek nálunk vannak: késeket, kardokat stb.

HOGYAN HASZNÁLJUK A TALÁLT STUFFOKAT?

A következő bekezdések a tárgyakkal való „bánásmódot" ismertetik.

MEGVIZSGÁLNI EGY TÁRGYAT

Erre két mód is van:
1 – Clickeljünk rá egy tárgyra a Fő képernyőn. Clickeljünk rá az EXAMINE-ra a Parancs menüben.
2 – Duplán clickeljünk a tárgyra a Fő ablakban.
Mindkét esetben az info az Alsó ablakban fog megjelenni.

FELVENNI EGY TÁRGYAT

Tegyük a nyíl kurzort a tárgyra és tartsuk nyomva a bal egérgombot. A nyíl átalakul kézzé. Vigyük a kezet az egyik INVENTORY parancshoz – INV vagy WEAPONS, így felvehetjük a tárgyat. ROOM-al eldobhatjuk.

HASZNÁLNI EGY TÁRGYAT

Clickeljünk a tárgyra, amelyet használni akarunk. A tárgy a Fő ablakban éa az Alsó ablakban is lehet. A Parancs menüben clickeljünk rá USE-ra. Ez igen fontos a fegyverek kiválasztásakor és használatakor. Az a fegyver vagy pajzs, amit USE-olunk lesz aktív.

BELENÉZNI EGY TÁRGYBA

A játékban néhány dolog kiyitható és bele lehet nézni (néhányba csak belenézni lehet). Amikor ráclickelünk egy tárgyra és lehetőség van belenézni, a LOOK IN parancs ki fog világosodni. Clickeljünk rá és ha van benne valami, arról az info meg fog jelenni az Alsó ablakban.

MENNYI CUCCOT VIHETÜNK MAGUNKKAL?

Óriási mennyiségű tárgy felvehető, tehát ne szerénykedjünk. Mindddel segítsük magunkat, ami nincs „odaszögezve"

A TÁRGYAK LETEVÉSE

Amikor túl sok felesleges tárgyat viszünk, tegyünk le néhányat. Egyszerűen clickeljünk rá a tárgyra az INVENTORY-ban és vigyük a kurzort a Fő ablakba. Engedjük el az egérgombot és a tárgy ott marad, amelyik szobában vagyunk. Érdemes jegyzeteket készíteni, hogy hol – mit hagyunk. A cuccok a helyükön maradnak, s később bármikor visszamehetünk értük.



FOTÓ: AMIGA

LETENNI EGY TÁRGYAT

Clickeljünk rá vagy INV-re vagy WEAPONS-ra bal felső sarokban, hogy megjelenjen az INVENTORY, amit ki akarunk törölni. Vigyük a kurzort az Alsó ablakhoz, amely most megmutatja az INVENTORY-k tárgyait. Nyomjunk rá (és tartsuk nyomva) az eldobandó tárgyra. Vigyük a Fő ablakba és engedjük el az egér gombját. A tárgy ott fog maradni, ahova tettük.

AZ ÚTJELZŐ NYILAK

Az INVENTORY parancsok alatt látható nyilakkal mozoghatunk a kastélyban. Amerre szabad az út, az az irány pirosan világít. A mozgáshoz nyomjunk rá arra a nyílra, amerre menni kívánunk. Amikor a fel/le mutató nyilak pirosak egy lépcsőnél, mindkét irányba mehetünk.

AZ ÁLLAPOTJELZŐ CSÍK

A vízszintes csík, amely a Fő ablak közepén látható az aktuális szintünket mutatja. Kezdetben ez alacsony, a felfedezések során folyamatosan nő.

STR-STRENGTH

Ez az adat az erőt mutatja.

- A mágia használata erőssé tesz.
- A harcban szerzett találatok gyengítenek.

Minél erősebbek vagyunk, annál több cuccot vihetünk kifáradás nélkül.

RES-RESILIENCE

Megmutatja, hogy hány találatot kaphatunk a harcokban.

DEX-DEXTERITY

Megmutatja, hogy mennyire vagyunk éberek és gyorsak. Egy jó varázsszóval jól megnövelhetők.



FOTÓ: AMIGA

SKI-SKILL

Megmutatja, hogy mennyire vagyunk talpraesettek és egy-egy fegyverrel mennyire ügyesen tudunk bánni. A sikeres harcok után szépen nő.

LIF-LIFE

Az életerőnek felel meg.

EXP-EXPERIENCE

Megmutatja, hogy milyen messze jutottunk a játékban.

A PARANCS MENÜ

A Fő képernyő jobb oldalán látható lista megmutatja az akció opciókat. Az opciók attól függően változnak, hogy hol járunk a játékban, de az aktív opciók mindig fehéren világítanak. Egy akció megadásához clickeljünk rá a megfelelő szóra a bal egérgombbal. Ezek: OPEN, LOOK IN, CONSUME, CLOSE, EXAMINE, USE, UNLOCK, MIX, THROW.

Néhány billentyűzetről elérhető funkció: M – zene ki/be; SPACE – a nyitó képsorok átlépése.

A KÜZDELEM

A játékban igen sok vér folyik, ezzel is meg kell tehát ismerkedni.

A FEGYVEREKRŐL

Emelda egész arzenált tart a kastélyban, s ez mind a mienk, hogy használjuk. Először meg kell találni a fegyvereket, majd meg kell tanulni használni őket. Rövid gyakorlás után rá lehet jönni egy-egy fegyver előnyeire és hátrányaira. Minél többet használunk valamit, annál jobban bánunk vele.

GYAKORLÁS

Az íjász tudományunkat kedvünk szerint gyakorolhatjuk, az egyetlen probléma, hogy meg kell találni hol. A többi fegyverrel nem lehet gyakorolni, majd a csaták közben edződünk.

HARC

A harcok során védekezhetünk és támadhatunk. Védekezéskor a kurzor lesz a pajzs, támadáskor a kard. A computer automatikusan vált a két mód között attól függően, hogy ho-

gyan reagáltunk az ellenség előző akciójára. Egy sikeres védés után tehát támadhatunk. Harc közben használhatjuk a küzdelem-gombokat (lásd ott), de a Fő képernyőn az ellenség képére mutatva is ugyanazt a hatást érjük el. Amikor a LUNGE/HACK (szúrni/vágni) ablak megjelenik, clickeljünk a karakter bal lodalár LUNGE-hoz, a jobb oldalára pedig HACK-hez. Amikor a BLOCK/PARRY (hárítás/kivédés) ablak jelenik meg, bal oldalra clickelve – BLOCK, jobbra – PARRY.

A HARC ABLAK

Ez az ablak a harccal kapcsolatos információkat mutatja. Akkor jelenik meg, ha olyan helyzetbe kerülünk, hogy a küzdelem elkerülhetetlen.

A HARC GOMBOK

Clickeljünk rá a két nagy piros–fehér téglalapra harc közben.
– Amikor támadunk, clickeljünk rá a LUNGE/HACK ikonra.
– Védekezés esetén a BLOCK/PARRY ikont használjuk.

SZÁMOK

A számok, melyek a Harc info részben láthatóak megmutatják az adott és kapott találatok mennyiségét minden egyes mozzanat után.
– Az alsó szám az ellenfélnek okozott találatainkat mutatja.
– A felső pedig azt, hogy mi mennyi sebet kaptunk.

A SZEMEK

A Fő képernyő jobb és bal alsó részében „szemek” vannak. Amikor varázslatokat használunk, harc közben vagy egyébként, számok jelennek meg itt, hogy tudassák velünk az elért eredményeket:
– Bal sarok – milyen sérüléseket okozott az ellenfél varázslata.
– Jobb sarok – milyen sérüléseket okoztak a mi varázslataink.

VARÁZSLATOK

A rendelkezésünkre álló varázslatok közül bármelyiket használhatjuk a harcok előtt. Válasszunk ki egy varátzsigét vagy folyadékot a személyes INVENTOY-ból és clickeljünk rá a megfelelő parancsra a képernyő jobb oldalán levő Parancs menüből. A varázslatokkal kapcsolatos tudnivalókat lásd a VARÁZSLÁS résznél.

ELFUTNI

A Killbragant kastély szörnyeinek meg van a saját kis területük. Mielőtt harcba keverednénk velük, el is futhatunk, ha rányomunk a megfordulás nyílra. Ügyeljünk rá, hogy elég messzire eltávolodjunk, mert a szörnyek hajlamosak hátulról támadni. A bal alsó szem ilyenkor megmutatja, hogy milyen sebeket kapunk hátulról.

SZÖRNYEK

A vár felfedezése közben egy csomó bizarr karakterrel lehet találkozni. Fontos, hogy figyeljük meg, pl. a katonák milyen színű ruhában vannak, mert ebből következtetni lehet a kiképzettségükre. A kék katonát példának okáért nehezebb legyőzni mint a zöldet. Alább látható egy lista, amely megmutatja a különböző lények adatait:

	SKI	DES	STR	RES	LIF
MONK	20–45	50–60	20–40	5–10	60–90
SOLDIER	25–50	50–60	30–60	30–50	60–110
ARCHER	30	55	35	30	65
KNIGHT	50	60	100	50	*
SKELETON	25–50	50–65	35–65	35–55	70–120
WATER B.	40	50	35	40	150
CAPTAIN	80	70	80	70	150

* – A lovag test-test elleni küzdelemben sérthetetlen.

SAVE/LOAD

A disc opciók a megfelelő parancs kiválasztásával hajthatók végre. Az állásokat egy külön data disc-re mentsük.

VARÁZSLÁS

A játékban nagyon fontos szerepet kapnak a különböző varázslatok. Elvira mindig a konyhában fog várni, ahol elkészíti a kívánt varázslatot.

A VARÁZSLATOK ELKÉSZÍTÉSE

Az összetevők, melyekből a varázslatok elkészíthetők, a kastélyból és annak környékéről gyűjthetők össze. A varázsok és összetevőik megtalálhatók a Varázslatok könyvében (lásd ott). Tartsuk a mágikus lencséket a varázslatok fölé, hogy elolvashassuk őket.

1 – Vigyük az összetevőket a konyhába Elvirához, clickeljünk rá és a MIX parancsra.

2 – A megtalált Varázslatok könyve (enélkül nem megy) meg fog jelenni a Fő ablakban. Minden varázslat fel lesz sorolva. Clickeljünk a fel/le mutató nyilakra, hogy megtaláljuk a megfelelőt, utána clickeljünk a nevére a listában.

3 – Kiválasztás után az összes megtalált összetevők neve meg fog jelenni. Ráclickelve vigyük át a bal oldalra a kívánt dolgokat. Amikor megvan az összes szükséges elem, clickeljünk a MIX ikonra a jobb alsó részen.

Abban az esetben, ha jó dolgokat választottunk ki, Elvira megőrzi a varázst amely bekerül az INVENTORY-ba varázslat vagy üveg (folyadék) formájában.

A VARÁZSLATOK HASZNÁLATA

1 – Válasszuk ki a varázslatot vagy a folyadékot az INVE. listából. Az akciók, amikre a stuffot használni – CONSUME (elfogyaszt), USE („elsüt”) – tudjuk megvilágosodnak a Parancs ablakban.

2 – Válasszuk ki a megfelelő akciót és figyeljük, mi történik.

Sajnos egyszer minden jónak vége szakad, tehát a varázslatok ereje is egy idő után elfogy. Ilyenkor a varázslat egyszerűen eltűnik a listából.

Remélem, Hogy a most következő segítségeket tartalmazó rész elolvasásával mindenki át tud jutni a játék nehéz, problémás részein. Még annyit, hogy a varázslatokhoz szükséges összetevők nevét itt is és a Varázskönyvben is angolul fogom említeni, az egyszerűség kedvéért.

Souvenir bolt

Menjünk be a Souvenir boltba. Útközben gyűjtsünk össze egy kevés HAY-t at istállón kívülről. A boltban vegyük fel a nagyobbik(!) pajzsot és használjuk azt, amíg nem találunk jobbat.

Fegyvertár

Menjünk be a kastélyba, majd a fegyverárba. Vegyünk fel egy fegyvert (a kard megfelelő lesz). Ne felejtsük itt a nyílpuskát sem!

Folytatás a 24. oldalon

Újrateremteni a jövőt – saját kezűleg!

TIME MACHINE

A VIVID IMAGE első játéka a Hammerfist volt, amely minden tekintetben sikert aratott. Ezek után már csak reménykedni lehetett, hogy nem bízzák el magukat és következő művüket is hasonló műgonddal készítik el. Immár megszületett, bátran állíthatom, hogy eredetiségével és technikai kivitelezésével a különleges játékok közé sorolható.

Potts professzor egy teljesen átlagos, kicsit bolond tudós. Így mint az lenni szokott, élénken foglalkoztatja az időutazás gondolata, tehát egy időgépet épít. Éppen amikor a gép körül tesz-vesz, terroristák támadják meg és egy a közelben robbanó bomba miatt több millió évvel visszarepül az időben. Megtalálja-e az utat visszafelé? Ez csak a játékostól függ!

Mivel az Amiga és a C64-es változat játékmenete nem különbözik egymástól, ezt a leírást mindkét géptípus tulajdonosai egyaránt használhatják. Ezt tenni persze csak a legvégső esetben érdemes, egyébként a játék elveszti varázsát.

A prof megérkezése után felméri, milyen használható eszközei vannak. Egy elektromos kábítóspray és négy mini teleportáló. Na, ez nem sok. A képernyő bal felső sarkában egy ablak látható, melyben a számunkra érdekes dolgok képei fognak megjelenni amikor olyan közel állunk hozzájuk, hogy valamit már tudunk velük kezdeni. Továbblépve jobbra a csík a spray túlhevülését mutatja, óvatosan bánjunk vele. Mellette 5 vízszintes mező látható, melyek 5 különböző történelmi korszakot jelölnek, ezekben kell helyrehoznia a profnak dolgokat, hogy minden visszaálljon a régi kerékvágásba. Az időzónák további 5 részre bomlanak, ezek egy-egy képernyőt jelentenek. Leírásomban ezek a képernyők fontos szerepet kapnak, ezért az egyszerűség végett megszámoztam őket. Tehát pl. az első kor első képernyője 1.1 lesz, a harmadik kor első képernyője 3.1 és így tovább. A jobb felső sarokban életeink és elért pontjaink száma plusz az energiánk látható. A prof irányítása egyszerű, erre nem hiszem, hogy külön ki kell térni. Lássuk inkább a teleportálók használatát. A kis eszközöket az F1–F2–F3–F4 gombokkal tehetjük le, majd akár hova megyünk a megfelelő gomb benyomásával térhetünk vissza hozzájuk. Így az egymástól távoleső képernyők, sőt korok között gyorsan tudunk ugrálni. A már nem használt teleportokat az gombok kétszeri megnyomásával vehetjük fel. Leírásomban mindig csak arra térek ki, hogy mikor kell ezeket használni, tehát egy-egy feladat megoldása után mindig vegyük vissza őket. Így elkerülhető, hogy összekeverjük melyik hol van, vagy éppen akkor ne legyen nálunk egy sem, amikor gyorsan szükség lenne rá. Amikor ott tartunk a játékban, hogy több időzónában is tevékenykedhetünk, a zónákat az 1–2–3–4–5



FOTÓ: AMIGA

FOTÓ: AMIGA



gombokkal érhetjük el. A zónatérképen mindig egy nagy piros(?) kör mutatja, hogy éppen hol vagyunk. A kisebb sárga jelek a letett teleportokat jelzik. Az a képernyő, amelyik pirosan villog azt jelzi, hogy ott valamit még meg kell oldanunk, vagy valamit gyorsan helyre kell hozni. Ugyanez sárgában egy enyhébb figyelmeztetés. Amikor a játék során egy egész időzóna kezd villogni, az arra figyelmeztet, hogy valami nincs rendben. Ilyenkor gyorsan cselekedni kell, ellenkező esetben visszaesünk az időben és kezdhetjük újraépíteni az aktuális kor(oka)t. Ez egyébként sűrűn elő fog fordulni, néha kötélidegek kellenek. Ennyi bevezető után jöhet a teljes leírás. Még annyit, hogy a játék még így is nehéz, néha idegesítő lesz.

A MÁSODIK ZÓNA ELÉRÉSE:

Az első feladatunk az lesz, hogy eljuttassuk az 1.2 fáiról leugráló majmocskákat 1.5-re. Ehhez tegyünk egy teleportálót 1.2-re. Lőjük szét az ott heverő tojásokat, mire egy madár (névszerint egy Pterdactyl) felkap minket. Ne ijedjünk meg, ez egy egyszerű módja a közlekedésnek! Amikor 1.5-re érünk, a tűz gomb megnyomásával eshetünk le. Tegyünk egy másik teleportot közvetlenül a barlang bejáratához. Ugorjunk vissza 1.2-re. A spray-vel lőjünk meg egy majmot és álljuk mellé úgy, hogy képe megjelenlen a kis ablakban, majd teleportáljunk át 1.5-re. Vigyázzunk, ne lőjünk túl sokáig a kis állatokra, mert könnyen kinyúlnak. Ezzel a módszerrel 16 állatkát vihetünk át. Menjünk 1.3-ra és a köveket tegyük rá a gejzírekre. Ezzel jégkorszakot idézünk elő, melyre azért van szükség, hogy a Dinoszauruszok kihaljanak. Kész a második zóna.

A HARMADIK ZÓNA ELÉRÉSE:

Mivel a majmok (amik időközben jól megnőttek) fáznak a hóban (komikus látvány, amikor a hidegtől bekékül a fejük), tüzet kell csinálni nekik. Tegyünk egy teleportot a 2.5 barlangja elé. 2.2-ről teleportáljuk át a földön heverő faágakat úgy, hogy azok lehetőleg a barlang előtti zöld részre kerüljenek (ott tovább marad meg a tűz). Menjünk 2.1-re és álljunk a képernyő közepére. Most ha átváltunk az első zónába, pont oda kerülünk, ahol egy kis láng ég a mocsár közepén. Teleportáljuk ezt át 2.5-re, mire a fa meggyullad. (Ez az egyik művelet, amit a játék során többször kell majd csinálnunk, mert néha a fa ég el, néha meg a tűz alszik ki. Ilyenkor csináljuk meg a „gyújtogatást" előről. Előfordulhat az is, hogy sokáig bénázunk és a majmok megfagynak. Ekkor újra kell teleportálni őket). A tűz ég, mi pedig elkezdjük felmelegíteni a bolygót. Ehhez le kell vennünk 2.3-on a sziklákat a lyukakról. Az ott levő yeti nem szereti a meleget, ezért folyamatosan vissza akarja pakolni a köveket. Nekünk, ha a villogás figyelmeztet, újra le kell majd venni őket. Kész a harmadik zóna. A yeti egy ideig nyugton marad, ha 1.2-ről almát agy 3.4-ről halat teleportálunk át neki!

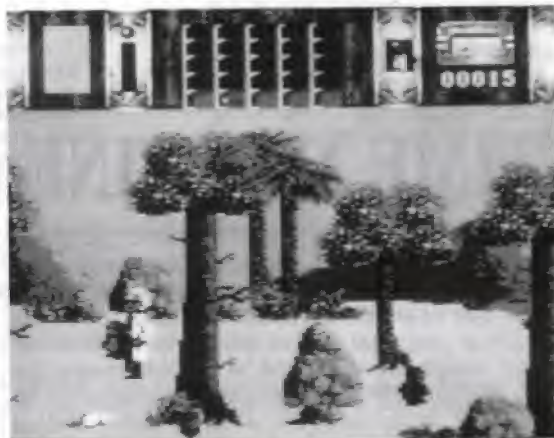
Most egy kicsit előre kell dolgoznunk. 2.4-en a folyó két partján egy-egy zöld folt látható a hóban. Tegyünk az egyikre egy teleportot, majd 1.2-ről teleportáljunk át egy almát úgy, hogy pontosan a foltra kerüljön. Ismételjük meg ezt a másik parton is.

A NEGYEDIK ZÓNA ELÉRÉSE:

Sikeres ügyködésünk esetén 3.4-en két fa áll, hosszú, kilógó ágakkal. Ezeket le kell törnünk ahhoz, hogy hidat képezzenek. Az első zónában kapaszkodjunk fel a már ismert tojástörő módszerrel a madárra. Amikor eléri a folyót és úgy érezzük, hogy kb. az egyik ág fölött vagyunk, váltsunk át a hármas zónába és essünk le (tűzgomb). Abban az esetben, ha ügyesen csináltuk, éppen az ágra esünk és letörjük azt. Ismételjük meg ezt a másik ággal is. Menjünk át 3.2-be és lőjünk rá a kőkerékre, majd vegyük fel és vigyük el a hídon át 3.5-be. Útközben a lopás miatt az ősemberek igen barátságtalanok lesznek. 3.5-ön ott találjuk az egyik jól kifejlett majmocskánkat, aki eszét az „apjától" (azaz tőlünk) örökölhette, mert szögletes kereket faragott. Rakjuk le a kereket a másik mellé, hát had tanuljon az a gyerek! Kész a negyedik zóna. Van egy gyorsabb, de nehezebb(?) módja is a keréklopásnak, ha elvisszük 3.3-ra és bemegyünk a kunyhóba. 3.5-ön jövünk ki. Ez ne tévesszen meg senkit, a hídra mindenképpen szükség van/lesz!

AZ ÖTÖDIK ZÓNA ELÉRÉSE:

Várjunk meg és vegyünk fel egy lőporoshordót 4.5-ről, majd vigyük 4.4-re. (Az ágyú lövedékeit úgy kerülhetjük ki, ha visszafelé mindig a harmadik korban közlekedünk és 3.5-ből lépünk át 4.5-be). A hordót tegyük le a híd jobb széléhez, amilyen közel csak lehet! Tegyünk le egy teleportot és amikor Góliát mellénk ér, 1.1-ről átteleportálva a lángot robbantsuk fel a hordót. Figyelem, ez nem könnyű mutatvány! Nos, Góliát halott, az út szabad és mi ismét előre cselekszünk. Fel kell tárni egy olajlelőhelyet! Vegyünk fel egy újabb hordót 4.5-ről és vigyük 4.1-re. Tegyük le a mozgó kő mellé, ez a forrás. Tegyünk egy teleportot szorosan a hordó mellé és a lángteleportálós módszerrel robbantsuk fel azt, így szabaddá téve a nyílást. Kész az ötödik zóna.



FOTÓ: C–64

AZ IDŐGÉP MEGJAVÍTÁSA:

Először is szükségünk lesz egy kristályra a géphez. Tegyünk le egy teleportot 1.1-en a szikla mellé, amelybe be van ágyazva a kristály. Öljünk meg egy pár terroristát 5.5-ön és várjuk meg a bombát. Teleportáljuk ezt át 1.1-re, a felrobbanó kőből kiszabadul a kristály. Ezt itt a mély mocsár miatt nem fogjuk megtalálni, keressük inkább 2.1-en. Tegyünk egy teleportot az időgép elé és teleportáljuk ide a megtalált követ 2.1-ről. Most be kell kapcsolni az időgépet. A kapcsoló a VID OIL feliratú ház tetején van 5.1-en. A madár segítségével a zónaváltós módszert alkalmazva (á'lá híd) landoljunk az épület tetején. Lőjünk rá a kapcsolóra, hogy ki/be kapcsoljuk. Legyünk biztosak benne, hogy mielőtt bekapcsoljuk a gépet, a kristály benne legyen. Már csak be kell mennünk az időgépbe és csinálni egy „felvevés" mozdulatot. THE END.

A TM grafikája Amigán csúcs, C64-en brilliáns! A sprite-ok mókásak (főleg a majmocskák), jól animáltak. A hátterek minden időzónában nagyon szépek. A zene technikailag nem kiemelkedő, dallamilag azonban (szerintem) csodás. A játék fő értékét az eredetisége adja és az a jó érzés, amikor magunktól rájövünk egy feladat megoldására (leírás alapján játszók hátrányban). Nos, ha a VIVID IMAGE következő játéka, a THE FIRST SAMURAI még ennél is többet fog nyújtani, le a kalappal!

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	92	95	A
ZENE	90	92	
JÁTSZHATÓSÁG	98	97	64
Összesen:	95	96	

Keményöklű, de igazságos

JUDGE DREDD

„Break the law and I'll break you! I am the law and you better believe it!" – a fanatikus comics rajongók valószínű nagyon jól ismerik a fenti „Én vagyok a törvény..." kijelentést, hiszen valamennyi Judge Dredd képregény ezzel a szlogennel kezdődik. Most végre megjelent a – comics várva-várt játékverziója is a Virgin cég jóvoltából.

A keményöklű, de igazságos Judge Dredd (keresztneve Joe) a leginkább tisztelt és rettegett bűnüldöző Megacity One-ban. A genetikailag legmegfelelőbb törzsek szintéziséből született Dredd a Megacity keménykezű kormányzatának a megtestesítője, kinek legfőbb feladata a törvények és szabályok betartatása a város polgáraival. Megacity egy óriás metropolis a 23. évszázadban, amely Amerika túlnépesedési problémájának megoldása céljából épült. A város 400 millió lakosának legnagyobb hányada nagy kiterjedésű, egymástól elkülönített városi blokkokban lakik, melyek minden szempontból jól felszereltek: kórházak, iskolák, szórakozóhelyek, bevásárlóközpontok stb. állnak a polgárok rendelkezésére. Ez az úgynevezett „város" ellátja a polgárok mindennapi fizikai szükségleteit, de nem tudja megszabadítani az embereket attól az unalomtól, amely a polgárok haszontalanságából, értelmetlen mivoltukból ered. Hiszen életük a legapróbb részletekig szabályozott, még az időjárás is előre megtervezett! A bűnözés napról-napra növekszik, minden negyvennyolcadik másodpercben valaki öngyilkosságot követ el.

FOTÓ: C–64





FOTÓ: C–64

A 23. évszázad egy olyan romlott világ, ahol a lélekölő, rabszolgamunkát a szintén embertpróbáló semmittevés váltotta fel, miközben a munkanélküliség 80–90%-os. Nem csoda, hogy az emberek nagy része bizarr hobbikat űzve próbál a megőrülés elől menekülni. Az egyik ilyen hobbi – melynek ez az eltorzult világ kedvező táptalajt teremtett – a bűnözés és az erőszak. A bírók (Judges) éppen ennek megelőzésére voltak hivatottak, felhatalmazva az azonnali igazságszolgáltatásra is (statárium!).

A bírók szemében minden egyes állampolgár potenciális bűnözőnek („perp") számított, és még a legjelentéktelenebb kihágást is csírájában elfojtották. Egy átlagos Megacity polgár életét tehát nemcsak a bűnözőktől való rettegés töltötte be, hanem az eredetileg védelmüket szolgáló bíróktól való félelem is! Tehát ilyen torz világban szolgálja a törvényt Judge Dredd, a játék főhőse.

Dredd feladata a játék során a törvénytelenségek felszámolása, a bűnözési ráta alacsony szinten tartása. Eszközei: „Lawmaster" – ezzel a csodamotorral, melyet a SPACE lenyomásával lehet előhívni, tud az emeletekre feljutni. Ennek segítségével lényegesen gyorsabban mozoghat, azonban használata közben nem tud lőni. A „Lawgiver" nevű fegyvere háromféle lőszer kilövésére alkalmas (For General Purpose, High Powered Laser, Homing Missiles), melyek között az F1–F3–F5 billentyűkkel válthatunk. Az F7 a Weapon Statust-t jelöli. A játék közben nem kapunk pontokat, hanem a szintek végén kétféle bonus kapható: az egyik a bűnözés szintje után jár, a másik a megmaradt energia alapján kapható. Lássuk ezután a hat pálya rövid ismertetését!

Level One – The League Of Fatties

A Dan Tannen blokk „kövérjei" valamilyen oknál fogva fellázadtak és mindent szétrombolnak, ami csak a kezük közé kerül. Dredd feladata, hogy a lázadók élelmezését szolgáló négy ételadagoló automatát megkeresse és üzemképtelenné tegye. Figyeljünk a támadó ellenfelekre, térjünk ki az általuk dobált pizzák elől és álljunk el a fentről kamikaze módjára potyogó dagadtak elől. A szint vége: miután a banda élelemautomatái bedöglöttek, egy ételszállító konvojt próbálnak eltéríteni. Feladatunk, hogy elérjük a konvoj elejét, mielőtt az megérkezne a „fat"-ek rejtekhelyére.

Level Two – Evolution Level

A Charles Darwin Blokk egyik őrültje, Fribb prof. kifejlesztett egy olyan enzimet, amelyik képes az evolúciós fejlődést a visszájára fordítani. Egy baleset során a professzor laborjából a szellőzőrendszeren keresztül néhány enzim kiszabadult és megfertőzte a város egy részét. Dredd feladata, hogy jónéhány visszafejlődött egyeden átküzdve magát elérje Fribb laboratóriumát. A szint vége: a laborban ki kell szabadítani az eléggé megviselt profot valamiféle amőbaszerű képződmények fogságából. Elég nehéz feladat, mivel az amőbák minden egyes találatkor kétfelé osztódnak.

Level Three – The Aqua Station

Orlokot, egy idegen (valószínűleg orosz) ügynököt azért küldték Megacitybe, hogy egy „blockmania" nevű betegséggel fertőzze meg a várost. E célból megfertőzte a városi vízellátó részleget. Dredd feladata, hogy a fő vízellátó részlegbe vezető nyílásokat szétrombolja, és ezzel megakadályozza a további pusztítást. Az ügynök különböző fegyverekkel rendelkezik: Satallat 1 energiacsökkentő műhold, Satallat 2 műhold, mely golyókat lövell ki magából és időzített bombákat dobál, ezenkívül két Sov Agent, akik késekkel ill. puskákkal vannak felszerelve. A szint vége: miután Dredd valamennyi bevezető nyílást elpusztított, Orlok megszakítja küldetését és menekülésbe kezd. A járgányából bombákat dobál, melyeket ki kell kerülgetnünk, hogy befejezhessük ezt a szintet. Ha Dredd túléli az üldözést, bonust kap, mert megmentette – egy időre – a várost a káosztól.

Level Four – The Weather Station

Amint a hajnal első sugarai beragyogják Megacityt, az időjárást irányító központ programozói egy kellemesnek ígérkező, felhőtlen napot állítanak be a számítógépen, azonban a visszatérő Orlok más véleményen van; a blockmania vírussal fertőzött esőre állítja az automatákat. Dreddnek tehát újabb feladata akadt: el kell pusztítani az időjárási állomás vízellátó eszközeit. Orlok egyes robotokat átprogramozott, s ha ezekhez túl közel merészkedik Dredd, akkor jelentős energiaveszteséggel járó áramütést szenved. A későbbi emeleteken megjelenik maga Orlok is és régi eszköze a Satallat 2 is. A szint vége: Orlok egy űrhajóval menekül Dredd elől, akinek célja, hogy lelője az űrhajót.

Level Five – Blackmania

Az egymással rivalizáló bandák közti háborúskodás állandó velejárója Megacity életének. Éppen egy komoly összetűzés van kialakulóban, amely akár blokkháborúvá is nőhet. Két szembenálló banda fegyverekhez jutott és arra törekszik, hogy elpusztítsa az egyik a másikat. Dredd feladata, hogy a bandák által birtokolt 4 fegyvert megszerezze és megtalálja a Mega Gun nevezetű „csodafegyvert". A szint végén bejut az irányítóközpontba, ahol megtalálja a Mega Gunt. Szét kell lőnie a páncélzatát és a fegyvert kezelő katonát le kell lőnie, mire a csodafegyver magától megsemmisül.

Level Six – The Dark Judges

A Sötét Bírók (Dark Judges) egy másik dimenzióból érkezett teremtmények, ahol az élet illegális, tehát egyedüli céljuk a gyilkolás. Dredd feladata, hogy visszaküldje őket a saját világukba, dimenzióbombák segítségével. A négy „sötét": Judge Death, Judge Fear, Judge Mortis és Judge Fire. Mindegyikőjük természetesen más és más módon sebezheti meg Dreddet. Amint Dredd összegyűjtötte valamennyi megszerezhető dimenzióbombát, szemtől szemben kell a bírókkal megküzdenie. Feladata, hogy úgy dobja el a bombákat, hogy az eltalálja ellenfeleit, de őt magát ne érje a robbanás. Ha sikerül, akkor megmentette a várost a biztos pusztulástól.

Végső soron a játék igencsak bárgyúnak tűnhet, de azért az igazi gyűjtőknek a megmelengeti a szívét; bekerülhet a gyűjteménybe a Batman, a Spiderman és társaik mellé. A grafika inkább közepes, mint jó, a zenei hatások sem sikerültek olyan jól, mint amit a jó öreg Judge Dredd megérdemelt volna. No mindegy, aki tud, vigasztalódjon az állati szépen megrajzolt képregényekkel.

Zolee

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	75	68	A
ZENE	80	73	
JÁTSZHATÓSÁG	52	60	64
Összesen:	72	68	

Ez már igazi sárkányszimulátor!

DRAGON STRIKE

Az SSI, Krynn, sárkányok, sárkánylovasok, sötétség, fény, lovagok szavak sokak számára egy dolgot jelentenek – AD & D. Nos ezúttal az amerikai cég nagy ötlettel állt elő: egy AD & D alapú játékot dobott piacra, amely azonban nem szerepjáték, hanem szimulátor. Mégpedig nem is akármilyen: sárkány-szimulátor!

Krynn földjét sötét sárkányok egész hada özönlötte el, így a régóta folyó háborúban az ő erőik kerekedtek felül. A birodalom egyetlen reménységei a sárkánylovasok lettek. Mi egy ilyen ifjú, egyelőre ismeretlen lovag szerepét játsszuk, aki azonban siker esetén a Korona, a Kard és végül a Rózsa lovagjává is válhat. Küldetéseink során különféle mennyiségű/ügyességű/erősségű ellenféllel kerülünk szembe. Amikor jól harcolunk, mágikus tárgyak és erőitalok lehetnek jutalmaink.

A programban az AD & D annyi szerepet kap csupán, hogy a kerettörténet annak stílusában bonyolódik. Minden küldetés után egy kép és egy szöveg mutatja be a háború alakulását. Nekünk, mint általában a szimulátorokban egy a feladatunk: megtalálni és megsemmisíteni az ellenséget. Ehhez lándzsákat, kardunkat és a sárkány erejét is igénybe vehetjük. Amikor egy ellenfél nagyon közel halad el mellettünk, emberünk automatikusan használja kardját. Támadáskor a jól beállított lándzsa használata a biztosabb, de az irányítás szempontjából a nehezebb is. Távolabbi ellenfeleinket a sárkány lehelletével támadhatjuk, ez sajnos néha mellé megy. A sárkány irányítása nem könnyű, egy-egy rossz fordulattól könnyen lepottyanhatunk. Végezetül egy jótanács: mindig fogadjuk el a mellékküldetéseket!

A DS sajnos Amigán is, C64-en is lassú, grafikája az egyik válozatnak sem kiemelkedő. Látszik, hogy egy nem túl kidolgozott IBM-átiratról van szó. A zenei aláfestés stílusos, de felejthető. Azért egy próba erejéig mindenki belenézhet, utána meg majd elválik! Egy pár óra játék már csak a gyönyörű átvezető képernyők miatt is megéri (C64-en különösen).

FOTÓ: AMIGA





FOTO: C-64

A kezelőszervek – AMIGA:

ESC – preferences menü, ahol beállítható a grafika változatossága, az irányítás módja stb.
F1 – Kilátás előre
F2 – Kilátás jobbra
F3 – Kilátás hátra
F4 – Kilátás balra
? – A gyógyító italok száma
1 – Gyógyító ital a lovagnak
2 – Gyógyító ital a sárkánynak
A – Gyorsítás
S – Lassítás
0 – (numerikus bill.) sárkány-lehellet fegyver 1
„ – (num. bill.) sárkány-lehellet fegyver 1
CTRL + S – Hang ki/be
CTRL + J – Joy alapállás
CTRL + M – Zene ki/be
A lándzsa irányítása alapállapotban:
T – balra fel
Y – fel
U – jobbra fel
G – balra
J – jobbra
B – balra le
N – le
M – jobbra le
A képernyő kiírásai:
BREATH – A sárkány lehelletének ereje. Amikor maximum, lőhetünk.
POWER – Erő
SPEED – A sárkány sebessége

A kezelőszervek – C64

SPACE – Sárkány lehellet fegyver 1
RETURN – Sárkány lehellet fegyver 2
A – Gyorsítás
S – Lassítás
1 – Gyógyító ital a lovagnak
2 – Gyógyító ital a sárkánynak
? – A gyógyító italok száma
Balra nyíl – Preferences menü.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	69	62	A
ZENE	64	70	
JÁTSZHATÓSÁG	49	54	64
Összesen:	52	61	

Hot Stuff

WORLD TOUR MIDDLE EAST, EUROPET: két földrajz oktató program (AMIGA).

POJECT PROMETHEUS: űrkaland játék egy kis 3D akcióval ötvözve (AMIGA).

SOMEWHERE IN TIME: újfajta autós akció játék (AMIGA).

DOWNHILL CHALLENGE: a sikeres E.E. SUPER SKI síverseny újbóli feldolgozása (AMIGA).

WARGAME CONSTRUCTION SET: a már régről ismert C–64-es stratégiai játék AMIGA átirata (AMIGA).

MIG–29 FULCRUM: az előzetes hirdetések alapján eddig a legjobbnak ítélt repülőgép szimulátor (AMIGA).

HUGO: rajzfilmszerű 3D mászkálós gyűjtögetős játék kiemelkedően szép grafikájával (AMIGA, C64).

GREAT COURTS II: a jól ismert tenisz második, bővített része (AMIGA).

SUPER GRAND PRIX: négy sportjáték a CODEMASTER-től (AMIGA).

GRAND PRIX 500 II: osztott képernyős motorverseny (AMIGA).

MIGHTY BOMB JACK: BOMB JACK újabb kalandjai (AMIGA).

CHINA CHALLENGE: SHANGHAI szerű táblás logikai játék (AMIGA).

SUPER MONACO G.P.: F1-es autóverseny (AMIGA).

CRICKET AMIGA: a hónap legszebb sportprogramja élethű mozgással és hanghatásokkal igazi izgalmakat ígér (AMIGA).

TOM AND THE GHOST: FLIMBO'S QUEST szerű mászkálós ügyességi játék (AMIGA).

LEMMINGS: a várva várt ügyességi-logikai játék a PSYGNOSYS-tól (AMIGA).

ESCAPE FROM COLDITZ: a II. vil. háború idején játszódó történet lényege, hogy néhány főből álló csapatunkkal megszökjünk egy jól őrzött börtönből (AMIGA).

M.U.D.S.: XXI. századi sportok (AMIGA).

SPORT OF KING: az OMNI-PLAY sorozat lóversenye (AMIGA).

KICK OF II FINAL WHISTLE: újabb bővítés a játékhoz (AMIGA).

CROWN: ügyességi játék az összes földrészen (AMIGA).

SPEEDBALL II: a jövőben játszódó foci második része (AMIGA).

TEAM SUZUKI: INDIANAPOLIS 500 stílusú 3D motorverseny (AMIGA).

JUMP AND ROLL: TRAILBLAZER szerű golyós ügyességi játék (AMIGA).

KNOBELIX: táblás logikai játék (MASTERMIND) (AMIGA).

TWINWORLD: a híres AMIGA ügyességi játék C64-es feldolgozása (C64).

TOUGH GUYS: utcai verekedés (C64).

I PLAY 3D SOCCER: edzéssel egybekötött foci (C64).

XENOMORPH: szintén egy jól ismert AMIGA játék átdolgozása C64-re (C64).

GAZZA II: a KICK OFF-fal vetekvő foci (AMIGA, C64).

THE NEVERENDING STORY II: a film alapján készült ügyességi akció játék (AMIGA, C64).

OBITUS: a PSYGNOSYS cég első kalandjátéka (AMIGA).

C.R.E.A.T.U.R.E.S.: talán a legszebb mászkálós játék, ami C64-re készült (C64).

LINE OF FIRE: OP.WOLF szerű kommandós játék (AMIGA, C64).

TOP CAT: mászkálós, ügyességi játék (C64).

CHASE H.Q. II: az autós akcióprogram második része (AMIGA, C64).

SARAKON: táblás logikai játék (AMIGA, C64).

FIRE & FORGET II: autós akciójáték (AMIGA, C64).

WACKY DARTS: célbadobó verseny (C64).

SHADOW OF THE BEAST: a híres AMIGA program C64-es átirata (C64).

THE HUNT FOR RED OCTOBER: a moziból ismert film számítógépes változata (C64).

RUN FOR GOLD: atlétikaverseny (C64).

SUPER CARS: felső perspektívából látható autóverseny (C64).

TEAM SUZUKI
FOTÓ AMIGA

SPEEDBALL II
FOTÓ AMIGA

GRAND PRIX 500 II *FOTÓ AMIGA* MIG–29 FULCRUM *FOTÓ AMIGA*

CROWN *FOTÓ AMIGA*

TOP LISTA

1991 március TIHOR

AMIGA

- Cadaver
- Populous
- Dungeon Master
- Wings
- Battle Command
- Battle Squadron
- Champions of Krynn
- Pirates
- Archon
- Sim City

C–64

- Pool of Radiance
- Bard's Tale III
- Below the root
- Shadowfire
- Fairlight
- Eureka
- Katakis
- Frankie goes to...
- Master of Magic
- Paradroid

ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK

Folytatás a 16. oldalról

Könyvtár

Menjünk be, vegyük fel az elengedhetetlenül fontos Varázskönyvet.

Konyha

Bent vegyük fel a HONEY-t a kamrából. A HONEY és HAY segítségével készíttessük el (MIX) és használjuk (USE) a HERBAL HONEY varázslatot, mellyel fel tudjuk ismerni a varázsfüveket a kertben.

Feljárat a hálószobákba

Menjünk fel és kutassuk át a szobákat nyílpuska nyilakért. Még ne menjünk be a Vámpír szobájába!

Kerti pajta

Menjünk be és vegyük fel a kulcsot, kalapácsot és az ezüst keresztet. Vegyük fel az összetevőket is (POPPY MAGGOTS stb.) ott és útközben.

Füvek kertje

Menjünk be és gyűjtsük össze a füveket. Gyakoroljuk a céllövést a céltáblába amíg a „MESSAGE IS IMPROVEMENT" üzenetet kapjuk. A belépéshez harcolni kell. Nyissuk ki a kert kapuját a pajtában talált kulccsal.

Nappali szoba

Menjünk vissza a kastélyba, majd a nappaliba. Vegyük fel a karót és az összetevőket (FERN stb.).

Feljárat (a Vámpír szobájába)

Menjünk fel, majd be. Öljük meg a vámpírt a karóval (USE). Vegyük fel a vámpír porait és a nyilakat.

Feljárat (a Kék hálószoba)

Menjünk be és kutassuk át a fiókokat a bibliáért. A bibliában megtaláljuk a PRAYER varázslatot. A többi szobában egy csomó nyíl található.

Konyha

Menjünk be és készíttessük el a lehető legtöbb varázslatot (MIX). A szakácsot, ha ott tartózkodik meg kell ölni. Ehhez só is kell, amit a Kínzókamrában találunk meg. Amikor a szakács halott, Elvira megjelenik. Forduljunk a zsúrkocsi felé. Adjuk Elvirának a GLOVING PRIDE varázst és várjunk, hogy odaadja az Első kulcsot.

Rét (a Füvek kertjén kívül)

Menjünk ki és öljük meg a sólymot a nyílpuskával. Vegyük fel a Második kulcsot, a madártollat és vegyük vissza a nyilat.

Útvesztő

Lépjünk be és vegyük fel a madártojást. Ne keveredjünk test-test elleni küzdelembe a lényekkel; inkább a nyilakkal vagy varázslatokkal harcoljunk ellenük. Találjuk meg a LILLY POND-ot és a többi cuccot. Találjuk meg a ládát és szedjük fel az ott levő dolgokat. Ott lesz Elvira elveszett gyűrűje is. Ha megérkezéskor „szemek" vannak a fészekben, süssünk el egy varázslatot.

Kápolna

Menjünk be, tegyük Elvira gyűrűjét a kereszt belsejébe. Vegyük fel az Imakönyvet, a MANTICORE HIDE-al a belsejében.

Föld alatti terem

Menjünk be a kápolna oltárja alatt. Álljunk a Keresztesvitéz fal elé és használjuk a PRAYER varázslatot. Tegyük a koronát a vitéz fejére, vegyük fel és használjuk (USE) a szent kardot.

Oromzat

Menjünk fel és harcoljunk addig, amíg össze nem akadunk a Szürke lovaggal (egy íjász), akinél egy újabb kulcs van. Lőjük le, leesik a várárokba. Jegyezzük meg ezt a helyet, később meg kell találnunk őt.

Börtön

Bent keressük meg az összetevőket (EARWINGS, CATERPILLARS stb.) a cellákban. Emeljük fel a gyűrűt a földről, de mást ne érintsünk! Vegyük fel a csontokat és a Harmadik kulcsot.

Katakombák

Járjuk be és a Temetkező szobákat átnézve keressük meg a koporsót, melyben megtaláljuk a Vas kulcsot. Vegyük fel. Egy másik koporsó üresen áll, tegyük bele a csontokat. Ebben a szobában még egy koporsó van, ez a rejtett bejárat a várárokhoz. Ne nyissuk ki ezt, amíg nálunk van a Vas kulcs.

Kínzókamra

Bent vegyük fel a fogót.

Kút szoba

Menjünk be és győződjünk meg róla, hogy a kötél az alsó DOWN) pozícióban van.

Katakombák

Amikor találkozunk a szörnnyel, akinél a kő van, öljük meg és vegyük el a követ. Menjünk be abba a szobába, ahol a csontokat hagytuk. Most nyissuk ki az üres koporsót. A szoba el fog árasztódni. Ússzunk le, majd haladjunk addig, amíg felfelé tudunk menni (a „Fel" nyíl világítani fog. Ez a hely a kút alja. Ússzunk fel levegőért, majd bukjunk újra le. Ússzunk le és jussunk el a rácsig, amit nyissunk ki. Jussunk be a várárokba, ahol megtaláljuk a lovag tetemét a Negyedik kulccsal! Menjünk vissza a kúthoz, és ússzunk fel. Vegyük fel a mohát a kútról.

Öntöde

Vegyük fel az olvasztótégelyt a fadobozból. Tegyük az ezüst keresztet bele, majd a tűzön olvasszuk fel. Mártsunk egy nyilat az ezüstbe.

Konyha

A fogó segítségével szerezzünk szenet a tűzből. Azonnal jussunk el a Harmadik toronyig.

Harmadik torony

Gyújtsuk meg az ágyú kanócát a szénnel. Az lő egyet és összedönti a negyedik tornyot.

Istálló

Öljük meg a farkast az ezüst nyíllal és vegyük fel az Ötödik kulcsot a kő mögül (a kő a gyűrűvel), amely az utolsó bokszból.

Fegyvertár

Menjünk be és vegyük fel a páncélt, de előtte igyuk meg (CONSUME) az erőitalt, hogy elbírjuk. Dobjuk el a felesleges cuccokat és igyuk meg a DEXTERITY italokat. Menjünk be a kapitány szobájába és zúdítsuk rá varázslat-esőt (PALMLIGHT, FINGERLIGHT, DEMON'S BREW). Ezután győzzük le test-test elleni küzdelemben. Vegyük fel a jelentést és a Hatodik kulcsot.

Győződjünk meg, hogy meg van-e az összes kulcsunk.

A szétlőtt Negyedik torony

Menjünk be és találjuk meg a ládát. Nyissuk ki, a kulcsokat a helyes sorrendben használva (Ehhez minden kulcsot vizsgáljunk meg). Vegyük fel a talált kést és a scrollt, de ne használjuk még őket.

Katakombák

Találjuk meg a földön levő kőbenyomódást a földön (az Y alakú elágazásnál). Helyezzük be a szörnytől elvett kőkulcsot. Ez kinyit egy titkos járatot. Mielőtt belépnénk, használjunk fel minden élet és energianövelő varázslatot. A folyosó végén Emelda vár. Az elpusztításához tegyük a kereszteslovag kardját a csillagra, utána használjuk (USE) a talált scroll-t. Végül szúrjuk le Emeldát a tőrrel. THE END.

A most következő lista az összetevők helyét tartalmazza. Figyelem, néhány dolog helye elsőre nem szembetűnő!

MI – HOL TALÁLHATÓ:

ÖSSZETEVŐ	TALÁLHATÓ
Absinthe	Bár
Aconite	Füvek kertje
Algae	Az útvesztő közepe
Beetles	Börtön
Belladonna	Kerti pajta
Bird's feather	Sólyom
Bleed. Heart. Flow.	Füvek k.
Bird's egg	Útvesztő
Black lotus	Az útvesztő k.
Blood lily	U.a.
Bloodroot	Füvek k.
Centipedes	Börtön
Dandelion	Füvek k.
Dogwood	Kerti p.
Dragon's blood	Temetkező szoba (az ajtó fölött)
Earwings	Börtön
Elderberries	Füvek k.
Fern	Nappali szoba
Flame flower	Hátsó ösvény
Firethorn	U.a.
Four leaf Clover	U.a.
Hawthorn	U.a.
Hay	Az istálló mellett
Hellabore	Füvek k.
Honey	Kamra
Horsehair	Istálló
Ivy	Oromzat
Laudnum	Fürdőszoba (lyuk)
Lily	Az útvesztő k.
Lily leaf	U.a.
Maiden tree leav.	Hátsó ösvény
Maggot	Pajta (a torokban)
Manticore hide	Kápolna
Mistletoe	Hátsó ö.
Monsters	Nappali sz.
Moss	Kút
Mushrooms	Hátsó ö.
Nettles	Útvesztő
Nightshade	Hátsó ö.
Parsley	Füvek k.
Plantain U.a.	
Poppy	A füvek kertjén kívül
Red Wine	Konyha
Rose	Füvek k.
Spider Webs	Börtön
Thistle	Útvesztő
Vampire's dust	A Vámpír szobája
Whit wine	Konyha
Witch Hazel	Füvek k.

A VARÁZSKÖNYV (annak kikísérletezését, hogy a varázslatok mire szolgálnak, a játékosokra bízom).

HERBAL HONEY
Szükséges: Honey + Hay

ALPHABET SOUP
Sz: Dandelyon + Elderberry + Rose petal

BRAIN ACE
Sz: Poppy + Mushroom + egy Maggot

MIND LOCKE
Sz: Poppy + egy Maggot + Bloodroot

SPAGETTY CONFUSION
Sz: Belladonna + Parsley + Whit wine + Witch hazel

SIZZLING EGGS
Sz: Bird's egg + Hellbore + firethorn + Water lily

CLOTTED SUPRISE
Sz: Spyder's webb + Hawthorn + Mosse

ICED MAGIC
Sz: Hawthorn + Thistle + blood lily

WOODEN HEART in ALGAE SAUCE
Sz: Dogwood + Algae + Bleeding heart + Honey

PAINFREE
Sz: White wine + Black lotus + Laudnum

FIRE SPONGE
Sz: Plantain + Flame flower + Moss

ICE SPONGE
Sz: Plantain + Hawthorn + Moss

MAIDEN'S TURNOVER
Sz: Maidenhair + Fern + 3 Spyder's webb + Honey

MATICORE FLIP
Sz: Maidenhair + Fern + 3 Manticore + Honey

KNIGHTYME PLEASURE
Sz: Bird feather + Deadly nightshade + Beetles

LUCKY SUPRIESE
Sz: Nettles + egy Four leaf cover

MONSTER PIE
Sz: Monster + Parsley + Ivy

GLOWING PRIDE
Sz: Thistle + Dandelyon + Flame flower

MUSHROOM TENDERNESS
Sz: Hellbore + Elderberry + Mushroom

THORNY SPLINTER
Sz: Firethorn + Nettles

FINGERLIGHT
Sz: Earwiggs + Deadly Knightshade berries + Belladonna

PALMLIGHT
Sz: Centipedes + Mistletce + Belladonna + Absinthe

CAT & DOG BROTH
Sz: Spyder + Horse hair + Lily flower + Witch hazel

DEMON'S BREW
Sz: Vampire dust + Dragon's Blood + Deadly nightsade

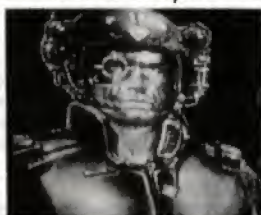
Martin

MIRE JÓ?

Brain ache: növeli a DEX értékét.
Fearful: megsebzi az ellenséget.
Fingerlight: sebez.
Fire Dagger: tüzkés, sebez.
Fire Wall: megállítja a szörnyeket.
Ice Wall: U.a.
Identify Plant: megismerjük vele a növényeket.
Knightyme Pleasure: védekező varázs.
Lucky Suprise: DEX értékét növeli.
Maiden's Turnover: gyógyít.
Manticore Flip: mint az előző, csak jobban.
Mind Locke: megállít.
Palmlight: támadó varázs.

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	95		
ZENE	92		A
JÁTSZHATÓSÁG	98		
Összesen:	97		

A kábítószerellenes csoport nagy akciója



NACRO POLICE

Van egy olyan játék-tipus, amely komoly kihívást jelent a software gyártó cégek számára, mert igen nehéz jól megvalósitani. Ez a stratégiai elemekkel kombinált lövöldözős játék. Az általában gyenge próbálkozások után úgy tünik, hogy az akció-specialista Spanyol DINAMIC-nak most sikerült valami nagyot alkotnia.

A Nacro Police 2003-ban kezdte meg működését, mert a normál rendőrség már nem birt az gyorsan terjedő kábitószer hullámmal. Egy biztos tipp alapján az elit csoportokat egy eldugott szigethez vezényelték, amelyről kiderült, hogy az egyik legnagyobb kábitószer báró búvóhelye. Mivel egy kisebbfajta háborúra kell számitani, csak egy ilyen különlegesen kiképzett és szuperul felszerelt csoport vállalhatta a feladatot.

A játékban három NP csoportot irányíthatunk, melyeknek egyenként 5 tagja van. A csoportok általunk megválasztott minőségű és mennyiségű fegyverzetet/felszerelést vihetnek magukkal. Az 5 ember közül mindig a vezetőt irányíthatjuk, ha meghal, egy újabb tag lép a helyébe.

Kezdéskor három opciót kapunk. A harmadik segítségével „TUNNEL" tekinthetjük meg, hogy a sziget alatt elhelyezkedő labirintus-rendszer öt bejárata közül melyik háromból indulunk. Akinek nem fekszik a gép által adott elrendezés, az tetszés szerint változtathat. A csoportokat jelző ikonokat az egér segítségével vihetjük a kívánt helyre. A „WEAPON" ponttal szerelhetjük fel embereinket. A bal oldalon látható fel ill. le mutató nyilakkal növelhetjük vagy csökkenthetjük a különböző fegyverfajták nálunk levő mennyiségét. A leltárban kétféle töltény, háromféle rakéta, robbanóanyag, elsősegély csomag, mini computer és golyóálló mellény található. Az eszközök képére mutatva a jobb oldali monitoron rövid technikai ismertetőt olvashatunk. Egy csoport összesen 500 egység súlyú holmit vihet magával. Ügyeljünk rá, hogy lehetőleg mindenből vigyünk magunkkal és jegyezzük meg, hogy melyik csoportnál milyen dolgok vannak. Minden osztagot külön fel kell szerelni, közülük a jobb alsó sarokban levő ikonokkal választhatunk. Mint már említettem, a NP egyben stratégiai játék is, bizonyos fokú rutin, pár órai ismerkedés szükséges ahhoz, hogy a lehető legjobban alakitsuk ki a csoportok eszköztárát. „START-al kezdhetjük a játékot.

A képernyő tetején balról jobbra látható:

– az éppen irányított osztag sorszáma, vezetőjének állapota. A lámpák villogása a kapott sérülések növekedésével lassul.
– A haladási irány.
– A robbanóanyag (ha a csoport rendelkezik vele).
– Az használt lövedék száma.
– A golyóálló mellény állapota.
– Az elsősegély csomagok mennyisége.

Embereinket a joy-al mozgathatjuk jobbra-balra-előre. Ahol lehetőség van rá, tehát ahol a folyosó elágazik, befordulhatunk jobbra vagy balra, az esetleges elágazásokat a plafonon levő piros lámpák jelzik. A joy hátrahúzásával váltogathatjuk a kétféle lövedéket, melyek közül a lapos tetejű az emberek, a hegyes végű pedig a falból felbukkanó kamerák és gépfegyverek

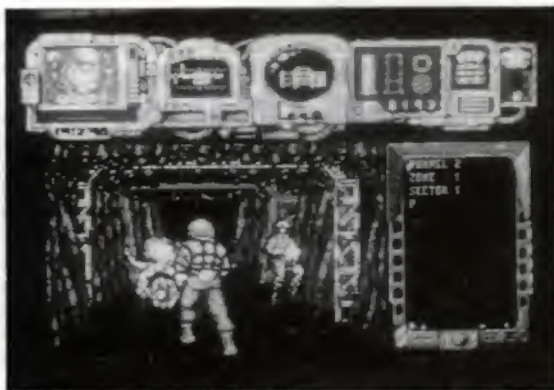
ellen használandó. A játék legfontosabb eleme a minden osztagnál megtalálható computer, melynek képernyője a jobb oldalon látható, s alapvetően két funkciót lát el. Az első, amikor az osztag személyes használára szolgál, például kiírja, hogy melyik járat hányas zónájának milyen szektorában tartózkodunk, a másik, hogy segít kommunikálni, amikor a folyórendszerek egy termináljára kapcsolódunk rá (erre később térek ki). A computerbe a parancsokat a billentyűzetről gépelhetjük be (utána „RETURN"), a játék közben bármikor, vagy amikor a megfelelő helyszínen vagyunk:

P – Pause
CONT – Pause-ból folytatás
K – (Userkit) Egy elsősegély csomag felhasználása (amíg van)
G1, G2, G3 – (Group 1, 2, 3) Választás a csoportok között
M1, M2, M3 – Választás a rakéták között. A parancs beadása után a rakéta automatikusan kilövődik
C – (Chopper) Helikopter hívása
GO – Amikor egy szektor végéhez értünk, át tudunk lépni a következőbe
LI – (Log-in) Belépés a folyosón található terminálokba
LOGOFF – Kilépés a terminálókból
SE – (Set explosive) A robbanóanyag elhelyezése
ACTIVATE – Aktiválás

A feladatunk az lesz, hogy a föld alatti járatokon keresztül behatoljunk a bunker belsejébe és megsemmisítsük a fő laboratóriumo(ka)t. Amíg ide eljutunk, az a játék lövöldözős része. A stratégia ott kezdődik, hogy a folyosókat gyakran ajtók, gépfegyver fészkek, tankok, automata kamerák, fegyverek zárják el, melyeket ugyan meg lehet semmisíteni rakétáinkkal, (azt mindenkire rábízom, hogy maga találja ki, melyik rakéta mi ellen hatásos, mondjuk segítségnek annyit, hogy géppuskafészkek ellen M1-et, ajtók ellen M2-t kell használni), de ezek mennyisége sajnos véges. A másik mód, hogy ezeket deaktivizáljuk, ez az időnként található terminálok segítségével lehetséges. Ezekre rákapcsolódni a fentebb említett paranccsal kell. Ekkor az adott szektorban kikapcsolhatunk mindenféle autómata védekezőrendszert, így segítve az elakadt vagy rakétákból kifogyott osztagjainkat. A terminálparancsokat:

DIR – Az adott terminálból végrehajtható cselekvések listája
O – (open door) A szektor összes ajtajának nyitása
DG – (deactivate guns) A szektor automata fegyvereinek kikapcsolása
DC – (deact. cameras) A szekt. kameráinak kikapcs.
S – (status) A csoport állapota
M – (map) Térkép

A játék megnyeréséhez a három csoport tökéletesen összehangolt munkája szükséges. A municiót, főleg a rakétákat igyekezzünk okosan felhasználni. A felénk dobott gránátok közül már az eldobás pillanatában mozduljunk el. Idő előtt soha ne lépjünk át új szektorba, csak akkor, ha erre már mindhárom csoportunknak lehetősége van. Mivel csak egy osztag viheti a robba-



FOTÓ: AMIGA

nóanyagot, ennek útját mindenáron biztosítsuk. Végezetül azok számára, akik sehogysem boldogulnak a programmal itt van néhány parancs, melyekkel apró csalásokat követhetünk el (az egészséges játékszellem érdekében ezeket csak a végső esetben használjuk):

NOENEMIG – Eltűnnek az ellenfelek
COMENZAR – Visszajönnek az ellenfelek
MUNICION – A töltényeket újratölti
ABRIR – Kinyitja az ajtót
BLAST – Bummmmm!
ETAPAUNO – Egy zónával előbbre tesz
ETAPADOS – Egy zónával visszarak
NOAMETZX – Az „X" lehet 1–2–3–4, kikapcsolja a zónák automata fegyvereit.
NOCAMZX – „X" lehet 1–2–3–4, kikapcsolja a zóna kameráit
CONGRA – Megnyerés!

A NP mind Amigára mind C64-re megírt program. A leírás készültekor sajnos még csak az Amiga verzió érkezett meg szerkesztőségünkbe. A cég azt igéri, hogy a C64-es változat meg fog egyezni az Amigával, tehát remélem leírásomat ők is tudják majd használni. Az Amigás NP grafikája a program jellegéhez képest nagyon szép, a scroll viszont lassú (de ez a szembe scrollozó rendszer valahogy még nem kiforrott Amigán, lásd pl. Powerdrift. A figurák animációja tökéletes. A játékban klasszul lehet „írtani", ez adja a jó hangulatot. A hatást még fokozzák a hangos, tiszta zajok, például a fegyverek dörgései, az emberek ordítása. Mindenkinek ajánlom, hiszen ez az első olyan lövöldözős játék, ahol gondolkodni is szükséges!

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	93		
ZENE	90		A
JÁTSZHATÓSÁG	91		
Összesen:	92		

Szimulátor rajongók figyelem! Májusban megjelenik a *SZIMULÁTOR KÜLÖNSZÁMUNK*

Egy kis történelem

CARTHAGE

A PSYGNOSIS csapatot ért intrikák hatására a cég piacra dobott egy újfajta stratégiai játékot, amibe becsempésztek olyan emberi viselkedési formákat, mint a vezér iránti lojalitás, a nélkülözés miatti elégedetlenség stb.

A játékot az egérrel vezérelhetjük a megfelelő ikonra vagy menüpontra rámutatva, az akciós részeken a joystick-kal játszhatunk. A játék célja Karthago megmentése a rómaiaktól és megölni a római hadsereg tábornokát.

Kezdéskor egy térképrész jelenik meg, amelyen azok a városok láthatók, amelyeket meg kell védened. A hős DIOGENÉSZ a játék kezdetekor KARTHAGÓBAN van, a térképen egy nagy arany sisakban jelenik meg. Az ikont a baloldali egérgombot használva és lenyomva tartva lehet vinni más városokba. A városokat arany szinű zászlók jelölik, míg a rómaiak ezüst zászlói az elfoglalt városok. Arany sisakban a karthagói, ezüstben a római légiók vannak.

Harci szekérverseny:

A szekérverseny teszi lehetővé Diogenésznek, hogy pénzt vigyen egyik városból a másikba. A pénz a játék központja, értelmes felhasználása lehetővé teszi a KARTHAGO megvédéséhez elegendő csapatok megszerzését. Az úton levő fatörzseket és köveket ki kell kerülni, különben a szekérről leesik a pénz.

Minél hosszabb ideig tart a szekér futása, a rómaiak annál inkább haladnak KARTHAGÓ felé. Használd az utat teljes terjedelmében. A lovak automatikusan az úton tartják a szekeret. Ez lehetővé teszi, hogy az ellenség elintézésére koncentrálj. A szekered jobb sebességgel közlekedik, így próbáld meg legyőzni a Római harcosokat olyan gyorsan, ahogy tudod, a kerékre szerelt kerékdárda segítségével, közben korbácsolhatod az ellenfeledet. A szekered károsodását a kereked lötyögése mutatja. Amikor kocsid összetörik értékes időt és pénzt vesztessz és vissza kell térned oda, ahonnan indultál.

Pénz és kereskedelem:

A pénz létfontosságú az elkövetkező csatában a seregek megszerzéséhez. Több pénz érkezik KARTHAGÓBA a kincseshajókon, ha KARTHAGÓ vagyona eléggé eloszlik a térképen. Ezért kell KARTHAGÓ külkereskedelmébe több városnak közreműködni.

A szegényebb területeknek a térképen keményebben kell védekezniük, mert nincs elegendő számú emberük ahhoz, hogy ütőképes seregeket alkossanak. Használd a szekeret, hogy több pénzt jutass ezekre a területekre, akár rizikóval is. A városok automatikusan pénzhez jutnak a helyi jövedelemadóból. A pénz juttatása közvetlenül összefügg a városban lévő pénz összegével.



FOTÓ: AMIGA

A város védelmének felépítése:

Nincs lehetőség sereget vinni vagy szerezni KARTHAGÓ városán belülre. Diogenésznek a városon belül kell harcosokat venni, és sereget létesíteni. A városon belüli hadsereg bérét a város pénztartalékaiból fizetik. Gondoskodni kell arról, hogy elég adó gyűljön össze a városba, különben a tartalékok a nullára csökkennek, és a sereg megszökik (átpártól).

A sereg építése:

A városon kívüli seregek a bérüket a városon belüli pénzből kapják. A sereged részére elegendő pénzről gondoskodnak a KARTHAGÓN keresztül érkező kincseshajók és a külkereskedelemből befolyt pénz. A seregek a harctéren elég kitartóak, de megszöknek, ha nem kapnak pénzt.

Alkoss sereget amilyen gyorsan csak lehetséges, hogy elegendő tapasztalatot szerezzenek a római hadsereggel való megmérkőzéshez. A legnagyobb tapasztalata a harcoló erőknek van, ők a leghatékonyabbak. Új hadak csatlakozása a sereghez gyengíti a hatékonyságot. A lovasság nagyon ütőképes harcoló erő, de nagyon drága a megvásárolása és fenntartása.

Próbálj elefántokat és parittyákat gyűjteni (katapultokat) és szétosztani őket amilyen gyorsan csak lehetséges. Ezek elpusztulnak ha a rómaiak előbb érik el őket mint te.

Használd az előkészített sereget KARTHAGÓBAN a teljes hadipotenciáljával: *ez igen hatásos.* Egy időben maximum 5 hadsereged lehet csak.

A sereg mozgatása:

Mikor a hős városról városra megy, a célállomás lehet bármelyik város a térképen, a computer kalkulálja a legrövidebb útvonalat az adott utakon keresztül. A seregek mindig az úton közlekednek. A sereget viheted a Római hadsereg felé, megtervezve a legrövidebb útvonalat, hogy feltartóztasd. Fontos, hogy tartsd rajta a szemed a saját sereged útirányán, a rómaiak megpróbálnak eltérni a közeledből.

A zászlóaljak mozgatása egyenként:

A térkép 16-szoros és 32-szeres nagyításán látod a hadsereged zászlóaljait külön-klön akkor, ha a sereg elhagyott egy várost. Állíts meg egy menetelő sereget a parancsnokkal. Csak amikor a sereg megállt, akkor tudod ellenőrizni a zászlóaljakat egyenként. A különálló zászlóaljak bárhol mozoghatnak a képernyőn látható térképen. Vezesd a zászlóaljakat a kívánt célállomás, vagy a megcélzott zászlóaljak felé.

Az egyik zászlóaljat a másik zászlóaljad felé vezetve a második követni fogja az elsőt. Ez hatásos módja a zászlóaljak és csoportok ellenőrzésének.

Ha egy ellenséges zászlóalj a cél, a zászlóaljak követik, és támadnak.

A csata:

Próbáld megszervezni a védelmet és támadj, mielőtt a rómaiak felderítik a sereged és elkezdik a támadást. Annál jobban kimerül a sereged, minél tovább tart az ütközet. Állítsd meg őket, hogy szedjék össze magukat, talpraálljanak.

Gondoskodj arról, hogy ne legyen rés a védelemben, nehogy a rómaiaknak könnyű útjuk legyen a tábornokodhoz. A lovasság a legalkalmasabb a rómaiak tábornokának megtámadására, a gyalogság a védelemben hatásos, de lehet vele támadni is.

Használd íjászaid a közeledő római lovasság leküzdésére. Az elefántokkal nagyon hatásosan lehet védekezni, de a támadásoknál lassan mozognak.

A játék

A játék kezdetekor KARTHAGÓ városában vagy sereggeddel, amelyek szét vannak osztva a tartomány különböző városaiban. Mérd fel a helyzetet, száguldj a harci szekereddel a kiválasztott városokba. Mikor odaérsz add át a pénzt, alapítsd meg és lásd el tanácsokkal a seregedet, hogyan verjék vissza a rómaiak támadását. Amíg a városokban vagy – KARTHAGÓN kívül – alakíthatsz sereget a városi tartalékokból. Mikor megalakítottad a sereget, választhatsz, hogy elküldöd őket a római légió ellen, vagy hagyod őket a várost őrizni. Egy rövid idő áll rendelkezésedre (5 perc), mialatt fel kell állítanod a seregedet, és szét kell osztanod a pénzt azelőtt, hogy a római hadak (kb. 2500 fő) elkezdik a menetelést KARTHAGÓ felé. Maximum 5 mozgó hadsereg lehet az ellenőrzésed alatt, ezeket felhasználhatod csapatok szerzésére is, és szembenállhatnak a római seregekkel. Mindegyik mozgó hadtestben maximum 30 zászlóalj lehet gyalogság, lovasság, íjászok – zászlóaljaként 99 ember max.

Csapatokat, elefántokat, parittyákat nem lehet venni vagy eladni, azokat a környező városokból kell összegyűjteni minél hamarabb, mert a rómaiak hamar ráteszik a kezüket.

Hadászat:

Ha rámutatunk egy városra az egérrel, akkor kinyit egy információs ablakot. Itt megjelenik a helyőrség létszáma (lovasság, gyalogság, íjászok, parittyák, elefántok és a szabad pénz). Ha rámutatunk DIOGENESZ-re akkor informálódhatunk az ő vagyonáról és annak a várośnak a vagyonáról amelyikben tartózkodik. Így lehetővé válik a pénzáthelyezés a város és közte, így biztosítva a seregek alakítását vagy leépítését. A megalkotott sereg (kis arany sisak) az erődítményen belül generál egy teljes képet a város erődítményéről.

Az erődítmény négy tornya jelöli a lovasságot, íjászokat, elefántokat és a gyalogságot. Egy melléképület ábrázolja a parittyák számát.



Rámutatva bármelyik toronyra zászlóaljat alkothatunk (csak ha van tartalék). Erről a pontról fel is oszlathatsz egy sereget.

Az erőd jobb kéz felőli oldalán öt római szám jelöli az öt seregedet, ha rámutatsz az egyikre akkor kirészletezi a megfelelő sereget (csak ha az erődben van a nevezett sereg).

Sátrakkal jelölik a zászlóaljakat, rámutatva növelhetjük (csökkenthetjük számukat esetleg feloszlathatjuk a zászlóaljat. Minden sátor egy zászlóaljat jelöl. Hogy elinduljon a hadsereg clickeljünk a tábornokra (arany sisak) és vezesd a célállomás vagy a római seregek felé.

Összeütközés:

Megfelelő nagyításban a zászlóaljakat egy hozzáillő zászló jelöli. Rámutatva megmutatja az emberek számát és a cél irányát.

A tábornokra mutatva megállíthatod a sereget, felkészítheted a támadásra. Csak mikor mozdulatlan, akkor válasszuk külön a zászlóaljakat.

A lovasságot és az elefántokat vigyük a kiválasztott cél felé. Egy vonal jelzi útjukat a megfelelő helyzetbe.

Az íjászok csak akkor találnak, ha lőtávolon belül vannak. Korlátlan számú nyilad van. A parittyák hasonlóan harcolnak mint az íjászok, de ütőképesebbek és messzebbre lőnek.

Míg a küzdelem tart zászlóaljaid hűsége és embereid száma csökken. Hogy nyilvánvaló legyen a győzelmed meg kell semmisítened az ellenség tábornokát. Így bekerülsz a dicsőség templomába, ahol szobrot állítanak neked.

Néhány jótanács:

A pénz helyes elosztása minden városnak szükséges, hogy fent tudja tartani a védősereget és kiegyensúlyozott gazdasága legyen.

A harcoló seregek béreit a Karthagói pénztárból, míg a helyőrségek seregeit az illető város fizeti.

Ha a DIOGENESZ a kiválasztott városban van, további menü áll rendelkezésre, amellyel venni vagy eladni tudunk.

A hegyekben harcolni nehéz feladat, de harc közben használni kell a magaslat előnyeit.

A rómaiak katapulttal ostromolják az erődítményt, mielőtt megrohamoznák. Megállításukra hátulról támadjuk meg őket.

Tábornokodat minden körülmények között védd. A seregek megszöknek vezető nélkül. A játék stratégiai rutinjai kiválóak, csak a menü kiírásai olvashatatlanok.

FŐMENÜ: CARTHAGE = eredmények
VIEW = nézni: 1 vissza a főmenübe
GAME = játék: 1 kimentés, 2 betöltés, 3 játék sebesség növelése, 4 játék sebesség csökkentése, 5 új játék

A játékhoz sok sikert s jó stratégiai elképzeléseket kívánok.

AXIS

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	91		
ZENE	80		A
JÁTSZHATÓSÁG	85		
Összesen:	84		

Emeletes játék Orbit rajongóknak

SARAKON

Akik sokat játszottak az Orbittal (leírása az 1990. decemberi számunkban jelent meg) és már minden pályát kívülről ismernek, azok most egy hasonló, kicsit újabb és ötletesebb játékot vehetnek kézbe.
Az „újszülöttek" pedig kezdhetik az ismerkedést az ilyen feladatokkal.

A játék kezdetén két forma közül kell választanunk, melyek nehézségükben térnek el egymástól. Az egyes szinteken egy halom téglát látunk, mindegyiken kis mintával. A téglák egymás hegyén-hátán helyezkednek el. A pálya teljesítéséhez ezeket kell párosával leszednünk a képernyőről. A téglák levételénél mindig két olyat kell választanunk, amelyek ugyanazon az emeleten vannak, azonos a mintájuk, és összeköthetőek egy vonallal. Ennek a vonalnak a megtalálása a legnehezebb feladat, hiszen csak a pályán belül haladhat és nem mehet át más mintájú köveken. Ezenkívül legfeljebb két helyen változtathat irányt. Ha két olyan téglát jelölünk ki, melyek minden szempontnak megfelelnek, a gép megrajzolja az összekötő vonalat, és a kockák eltűnnek a pályáról.

Ha teljesen elakadtunk, egy Joker segítségével mászhatunk ki a bajból. Ekkor a „J" billentyű lenyomása után válasszuk ki valamelyik mintát, és a Joker az összes ilyen rajzolatú követ eltünteti a pályáról. Persze a játék során korlátozott számú segítség áll rendelkezésünkre, ezért csak a végső esetben használjuk fel őket!

A szintek teljesítése után megtudjuk, hány pontot szereztünk (a legtöbb pont a megmaradt másodpercekért jár), hanyadikok vagyunk éppen a ranglistán és milyen szintet értünk el a játékban. Elég sokat kell küzdenünk, mire a kezdeti „stupid"-ot sikerül valami kellemesebbre javítanunk.

Néhány szint teljesítése után jutalompályákra jutunk. Ezeken kicsit más a megoldandó feladat. Az elsőn kezdetben csak négy tégla látható, de minden páros levétele után újabb négy jelenik meg. A küzdelmet itt addig folytathatjuk, míg időnk le nem jár. Szerencsére ezeken a pályákon a sikertelen próbálkozás nem jelenti a játék végét.

A következő bónuszban egyik kő mintáját sem látjuk. Ekkor a Memory szabályai szerint kell leszednünk a téglákat a képről. Tehát fordítsunk meg két téglát, és ha azonos a mintájuk, eltűnnek. Itt nem kell egyéb nehézségekre, például az összekötő vonalra figyelnünk.

Az utolsó „ajándék" a legnehezebb. Ekkor szintén csak a kövek hátát látjuk, és a leszedhető párok villannak fel sorban a képernyőn. Ezek közül kell kettőt jó sorrendben megfordítanunk és így levennünk a tábláról. Sajnos az utóbb leírt a szinteken nem használhatjuk a Jokereket.

A játékot a „P" billentyűvel szakíthatjuk félbe, az „S"-sel pedig a hangokat kapcsolhatjuk ki-be.

Bár a program nagyon emlékeztet elődjére mégis vannak benne új ötletek, amelyek miatt érdemes kipróbálni. Szebb lett a grafika és nehezebb lett a feladat. Félek azonban, hogy nem ez lesz az utolsó változata e játéknak.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	73	68	A
ZENE	68	72	
JÁTSZHATÓSÁG	93	95	64
Összesen:	88	83	

FOTÓ: C–64



Hocus POKEus

(Amiga)

RICK DANGEROUS 2: A high-score táblába névnek írjuk be: POOOKY.

ROBOCOP 2: A címképernyőn gépeljük be: SERIAL INTERFACE (a két szó között szünetet hagyva). Ekkor a gép kiírja a használható „csaló" gombokat. Plusz: F9 újratölti az energiát, F10 a következő pályára lép.

DRAGON'S LAIR: a credit sequence után nyomjuk le egyszerre a következő gombokat: „ESC", „R", „/", „N", „T".

ROCK AND ROLL: Amikor a Rainbow Arts címképernyő szürkére vált, gépeljük be a kívánt szint számát (ahol kezdeni akarunk), utána XX-et, majd a szint számát megfordítva, pl. a 9. szinthez – 09xx90. Jó mi?

SATAN: A játék közben nyomjuk le: ALT+1+D az örökélethez. A második részben: ALT+2+M.

KLAX: Az utolsó pályára ugorhatunk, ha lenyomjuk a „SPACE" és a „4" gombokat egyszerre.

SKIDZ: Nyomjuk le az „ALT" és a tűz gombot. Miközben ezt tesszük, nyomjuk meg az „M"-et hogy pályát ugorjunk vagy a „C"-t az örök energiához.

MONTY PYTHON: Az utolsó pálya eléréséhez írjuk be a high-score táblába: SEMPRINI.

JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN!



HUGO



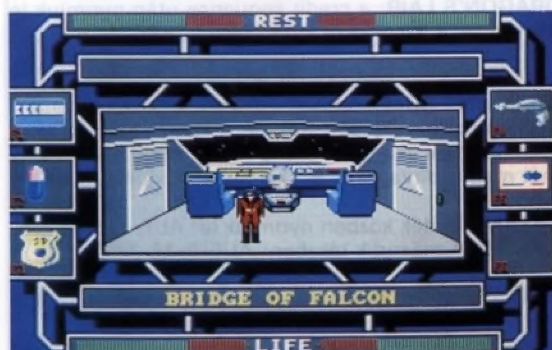
RUFF AND REDDY



FISH!



BATTLE COMMAND



OMNICRON CONSPIRACY



GAZZA II.



Hocus POKEus

(C64)

TEST DRIVE 2: Gyorsítás közben nyomjuk meg a „D" gombot.

RICK DANGEROUS 2: A high-score táblába írjuk be: JE VEUX VIVRE.

CHIP'S CHALLENGE: Az első 25 pálya kódja:

1 BDHP	11 CNPE	19 MRHR
2 JXMJ	12 WVHI	20 KGFP
3 ECBQ	13 OCKS	21 UGRW
4 YMCJ	14 BTDY	22 WZIN
5 TQKB	15 COZQ	23 HUVE
6 WNLD	16 SKKK	24 UNIZ OORTO
7 FXQO	17 AJMG	25 PQGV
8 NHAG	18 HMJL	
9 KCRE		
10 UVWS		

GOLDEN AXE: Állítsuk meg a játékot (Pause) a RUN/STOP-al és nyomjuk meg a „;" gombot, ez betölti a következő pályát.

RUFF'N'READY: A címképernyőn írjuk be: EVIL NEVER DIES. örökélet.

NETHERWORLD: A pályaugráshoz egyszerre nyomjuk le: „2", „4", és „E".

Reset Poke-ok:

KLAX – POKE 27686,173 (extra credit)
POKE (8141,165 örökélet)
SYS 2079

SILKWORM – POKE 32203,173
SYS 2128

PRISON RIOT – POKE 3556,1 (sebesség)
POKE 6554,165 (az őrök érinthetőek)
POKE 5348,165 (aknák érint.)
POKE 6399,165 (örök lövedék)
POKE 2188,165 (örökidő a belső játékban)
POKE 4046,165 (tetőakadályok érinthetőek)

GUTZ – POKE 48372,165 (örökélet)
POKE 65436,0 (örök térkép idő)

1991/1. szám helyes megfejtői

–Rácz Zsolt (Vecsés)
– Nagy Zoltán (Győr)
– Varsányi Balázs (Budapest)
– Beke Balázs (Székesfehérvár)
– Friesz Gábor (Komló)

Az 1991/1. szám helyes megfejtése:
1. **2**
2. **2**
3. **2**

E havi rejtvényünk:

Az itt látható 15x15-ös betűhálóban tíz ÓCEAN játék címe van elrejtve. A címek vízszintesen vagy függőlegesen, tetszőleges irányban találhatóak. Olvasóinknak minimum nyolcat kell beküldeniük a helyes megfejtéshez. Sok sikert!

```
R O B D E L O R T A P T S O L
O S T O P V O Y A G E R T E H
B T E T K L F I O T E B A V S
O H G S A G R N A L S N D L N
C E O N E H I C O R T O F K A
O L B E A C H V O L L E Y F M
P O R K N A C E D I K F W H T
F E R A S I V T V Z J O C E A
L E U E R L Q A W N D R E D B
B A H A C A B E D I T F R O D
I Q R O O B J H Z T Z C U M H
R J S Y N A O D E A M B G D E
O O U X E C N E S N E R A N T
P B A A D I A R Y N G A Y L L
O E A N P L A T O O N G L A L
```

MARTIN

Továbbra is várjuk megfejtéseiteket az alábbi címre: GOMGAME GMK
1389 Budapest
Pf.: 132

Kérjük a géptípust láthatóan feltüntetni.

ÁRA: 79 Ft

Rendkívüli kedvezményes vásárlási akció!

input: MAX



Aki a NOVOTRADE Rt felsorolt boltjaiban TUNGSRAM–MAX lemezt vásárol, az egy kivágott vásárlási szelvény felhasználásával egy doboz lemez után 1991 május 15-ig az árból

20% kedvezményt kap!

- Novotrade Shop Szolnok, 5000 Szolnok, Ságvári krt. 32.
- Miskolci Novotrade Szalon, 3530 Miskolc, Korvin Ottó u. 10.
- Novotrade2C Áruház, Budapest XIII., Balzac u. 35.
- Novotrade PC Szalon, Budapest XIII., Sallai Imre u. 6.
- Novotrade Atari Márkabolt, Budapest VI., Andrássy Gyula út 40.

Kizárólag a felsorolt boltokban használható fel!

TUNGSRAM–MAX mágneslemez

japán, amerikai alapanyagokból, amerikai technológiával, high tech berendezéseken készül.

Minden egyes mágneslemez hibamentességét a teljes felület számítógépes mérőrendszerrel végzett tesztelése garantálja.

•

A mágneslemezek 5,25" és 3,5" méretben, ezen belül DD, valamint HD változatban folyamatosan kaphatók.

NOVOTRADE

TUNGSRAM
MAGNETIC MEDIA

TUNGSRAM–MAX

vásárlási szelvény

Egy kupon 1 doboz TUNGSRAM–MAX lemez vásárlása esetén 20% kedvezményre jogosít.

output: maximum